スーパーTVゲームマガジン・ヒッポンスーパー！

# HIPPON SUPER!

MONTHLY

SUPER FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE, MEGA-DRAIVE, GAME-BOY…etc. FOR ALL TV GAMES

1991年6月4日発行（毎月4日発行）第6巻第6号通巻110号）
昭和61年7月11日第3種郵便物認可

スーパーファミコン、情報満載!!
ファミコン新作ソフト
初心会ソフト展示会
速報大特集!!

490YEN 毎月4日発売

## 速報!!

ファイナルファンタジーⅣ
新ゼルダの伝説
スーパーR-TYPE
ドラゴンスレイヤー英雄伝説
エリア88
超魔界村
弟切草
ハイパーゾーン
ダンジョンマスター

KEY PERSON
中村光一

スーパーファミコン
新作徹底紹介特集

シムシティ
ドラッケン
がんばれゴエモン
～ゆき姫救出絵巻

HOT GAME REVIEW
ドラッケン／ガデュリン／ココロン／メタルマックス
ポンピングワールド／マッピー／ボナンザブラザース
アドバンスト大戦略／一発逆転! DX馬券王／The GG忍

6
JUN. 1991

# 超魔界村。まず、

# 想像以上の世界でしょう。

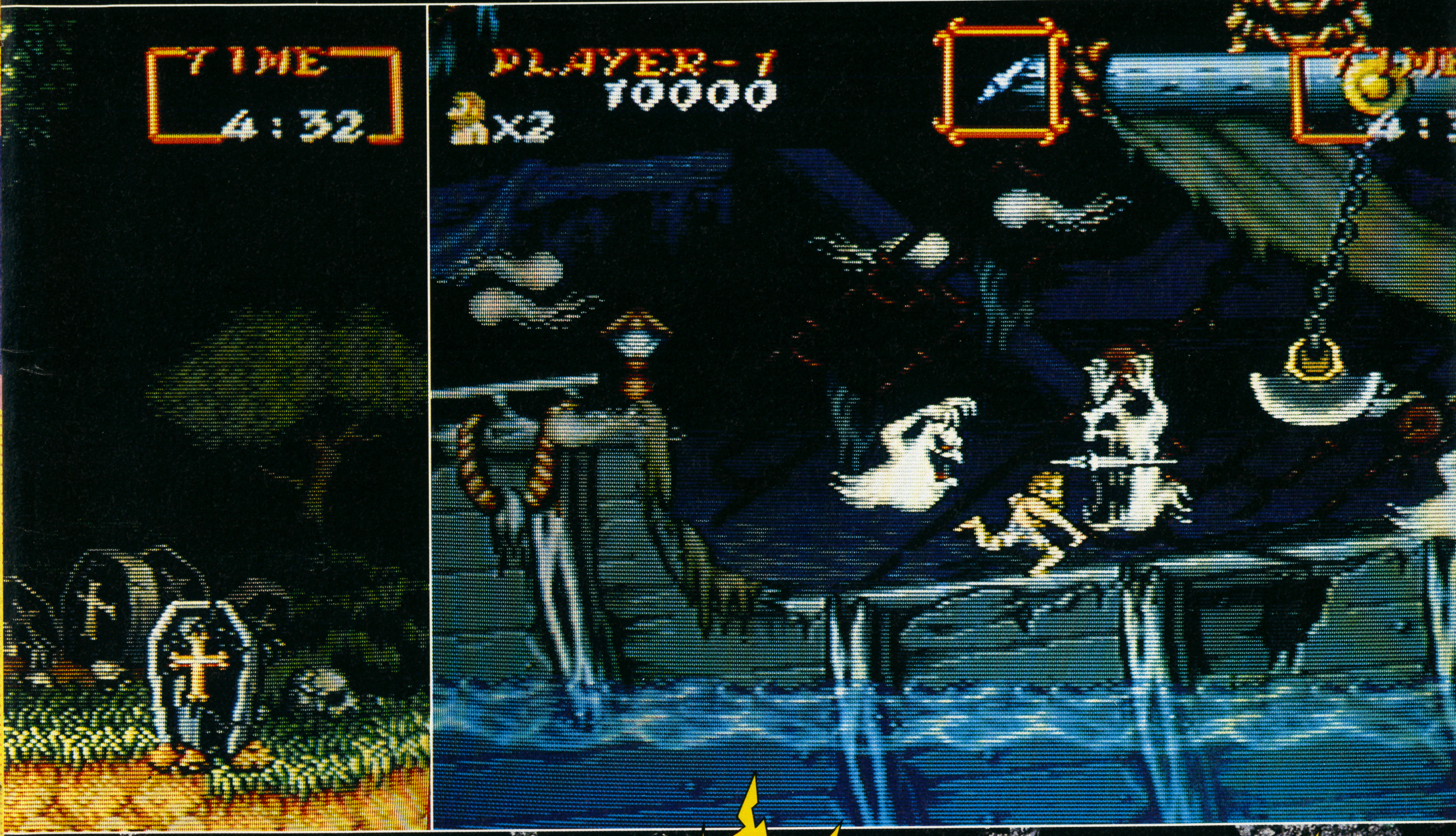
魔界村でしびれて、大魔界村で震えた人たちへ/
超魔界村は、その延長線上ではとどまらない。
ちがった次元への挑戦を、スーパーファミコンで確かめて下さい。

## もちろん発売は、まぢかです。

©CAPCOM 1991 ALL RIGHTS RESERVED. スーパーファミコンは任天堂の商標です。

SUPER Famicom

# 興奮してください。



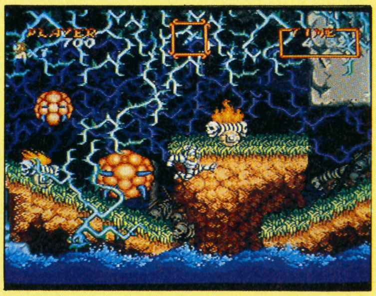

CHOHMAKAIMURA
超魔界村™

CAPCOM

NEWS FILE SPECIAL

# 速報! 初心会ソフト展示会

ファミリースポーツランド'91 ファミコンスペースワールド



●期待のスーパーファミコンソフト一般公開

# 初公開!!「ファイナルファンタジーIV」&「超魔界村」スペシャルレポート

# レポート

## 4月24日～5月6日の13日間、幕張メッセで開催

## ◉期待の新作、シンボリックゾーンには26タイトル展示

ゲームソフトの新タイトルが出揃う初心会のソフト展示会も、今年ではや3回目を数える。例年ならば、単に各メーカーの新作発表、問屋筋との商談などの場として機能するのみだが、今年の展示会は少々事情が違ってきている。スーパーファミコンの登場によりますます混迷の様相を深めているゲーム業界の未来を占う意味でも、また、初の一般公開が行なわれる点でも、大いに内外の注目を集めているのだ。

しかし、ユーザーにとっての興味の対象は、あくまで新作・話題作の中身と出来映えにつきる。とにかく、ずらりと並んだ春以降登場の各社新作を順々に見て行くことにしようではないか。

期待の新作、話題作については、各社展示ブースとは別扱いで「シンボリックゾーン」にまとめられている。まずはここから見て行くのが全体をつかむ上でも、ポイントを押さえる上でも確実だろう。

注目度ナンバー1は、何といってもスクウェアの「ファイナルファンタジーⅣ」だろう。大人気のRPG大作シリーズが、スーパーファミコンという強力なハードを得て、どう出るか。……とりあえず、シリーズのテイストはそのままで確実にパワーアップ、あっと驚くような新鮮さまではなかったものの、期待を裏切らない出来映えを見せていた。

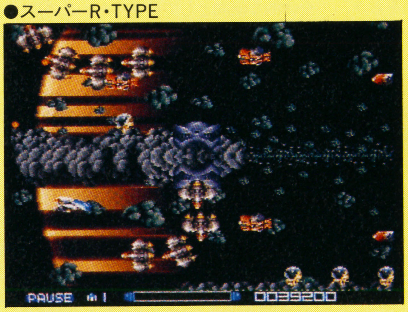
「ゼルダ」シリーズ新作の出展が間に合わなかった任天堂は、スーパーファミコンについては「シムシティー」1本に絞った展示。話題作を単なる移植の域にとどめず、たっぷりとオリジナルの味付けを加えた点が注目された。

さすがにこのゾーンには、話題作が目白押し。スーパーファミコンでは他にも、おなじみジャレコの野球モノ、レベルの高いグラフィックとアクションが目を引く、コナミの「ゴエモン」シリーズ新作、話題の移植版ナンバー1として期待を裏切らないアイレム「スーパーR・TYPE」など。そんな中でカプコンが唯一、「エリア88」と「超魔界村」の2本を出展して注目を集めた。

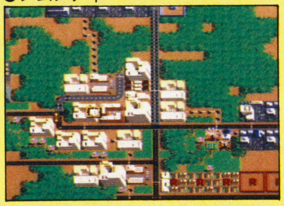
ファミコンの話題作としては、本格RPGとして前評判も高い、データイーストの「メタルマックス」、グラフィカルなデモシーンでおなじみのテクモ「忍者龍剣伝」の3作目、パワーアップして帰ってきたナムコの「ファミリーサーキット'91」、徹底的にグラフィックにこだわったアドベンチャー、HAL研の「メタルスレイダーグローリー」、ハドソンは「ボンバーマンⅡ」などが注目株。

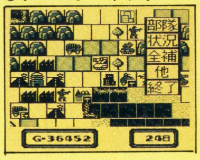
ゲームボーイでは「ウィザードリィ」、「ロックマンワールド」などの移植、シリーズものなどが一番人気だ。

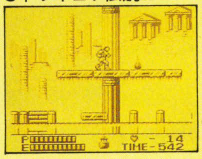
全体に水準は高いものの、各ハードのオリジナル作品の少なさ、斬新なアイデアの欠如が少々気にはなった。

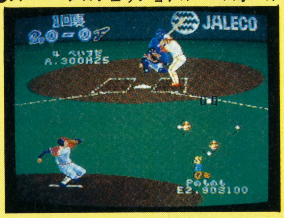
●スーパーR・TYPE


●エリア88

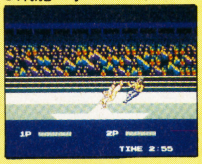
●シムシティー


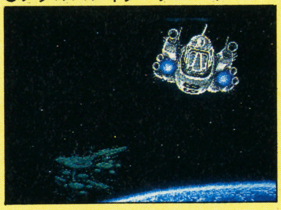
●ゲームボーイウォーズ


●ドラキュラ伝説II


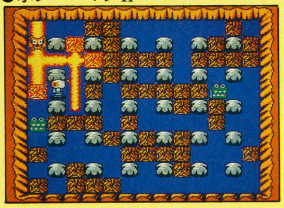
●スーパープロフェッショナルベースボール



●聖剣伝説

●飛龍の拳スペシャル


●メタルスレイダーグローリー


●忍者龍剣伝III～黄泉の方船～

●ボンバーマンII


### 出展メーカー・ソフト一覧……①

| メーカー | 機種 | タイトル | 備考（発売日・価格・ジャンル） |
|---|---|---|---|
| アイ・ジー・エス | FC | アルマジロ | 7月12日発売・¥6900・ACG |
| | FC | パズニック | 7月19日発売・¥4900・PZG |
| | FC | ロボッ子ウォーズ | 7月5日発売・¥6900・STG |
| | GB | ヴァトルギウス | 7月19日発売・¥3900(税込／予価)・STG |
| アイマックス | GB | 相撲ファイター～東海道場所～ | 4月26日発売・¥3500(税込)・ACG |
| アイレム | SFC | スーパー・アール・タイプ | 7月発売予定・¥8500・STG |
| | FC | 怪傑ヤンチャ丸2 | 7月下旬発売予定・¥5800・ACG |
| | FC | パーマンPART2 | 11月発売予定・¥5800・ACG |
| | FC | スパルタンX2 | 8月中旬発売予定・¥5500・ACG |
| | GB | 元祖ヤンチャ丸 | 7月発売予定・¥3600(税込)・ACG |
| アスキー | GB | ウィザードリィ・外伝Ⅰ | 8月発売予定・¥4635(税込)・RPG |
| | GB | フリートコマンダーV.S. | 7月発売予定・¥4635(税込)・SLG |
| アスミック | SFC | ディメンション・フォース | 発売日未定・価格未定・STG |
| | GB | 一発逆転／DX馬券王 | 5月17日発売・¥5900(税込)・SLG |
| | GB | アスミッくんワールド2 | 5月24日発売・¥3900(税込)・ACG |
| アテナ | SFC | S.T.G. | 12月発売予定・¥5900・STG |
| | FC | 絵描衛門 | 12月発売予定・¥9800・ETC |
| | FC | デブロック | 8月発売予定・¥4980・PZG |
| | GB | TWIN | 8月発売予定・¥3500(税込)・RPG |
| アトラス | FC | チキチキマシン猛レース | 発売日未定・価格未定・ACG |
| | GB | パズルボーイ2 | 7月中旬発売予定・¥3300(税込)・PZG |
| アルトロン | FC | スーパースプリント | 6月発売予定・¥6500・ACG |
| | GB | ペーパーボーイ | 7月発売予定・¥3500(税込)・ACG |
| イマジニア | SFC | プロサッカー | 発売日未定・¥8000(税込／予価)・SPG |
| EPICソニー | SFC | 白熱プロ野球ガンバリーグ | 7月発売予定・¥8500(予価)・SPG |
| | SFC | ジェリーボーイ | 8月発売予定・¥8500(予価)・ACG |
| エポック社 | SFC | ドラゴンスレイヤーⅥ英雄伝説 | 12月発売予定・¥9800(予)・RPG |
| エポック社 | SFC | ちびまる子ちゃん ごきげん絵日記 | 発売日未定・¥8500(予)・ETC |
| エム アンド エム | FC | おたくの星座 | 6月中旬発売予定・¥6900・RPG |
| カプコン | SFC | エリア88 | 7月発売予定・¥8500・STG |
| | SFC | 超魔界村 | 8月発売予定・¥8500・ACG |
| | FC | リトルマーメイド | 7月19日発売・¥5800・ACG |
| | GB | ロックマンワールド | 7月発売予定・¥3500(税込)・ACG |
| カルチャーブレーン | SFC | スーパーウルトラベースボール | 6月下旬発売予定・¥8800・SPG |
| | FC | 飛龍の拳スペシャル | 6月21日発売・¥6300・ACG |
| クエスト | GB | レジェンド | 5月31日発売・¥4500(税込)・RPG |
| | GB | ブルームランド | 7月発売予定・¥4300(税込)・ACG |
| 光栄 | FC | ランペルール | 5月23日発売・¥11800(CD付¥14200)・SLG |
| | FC | ロイヤルブラット | 8月発売予定・¥11800・SLG |
| | GB | 維新の嵐・ゲームボーイ版 | 9月発売予定・¥5800(税込)・SLG |
| ココナッツジャパン | FC | パチンコ大作戦 | 6月発売予定・¥5900・SLG |
| | FC | 東京パチスロアドベンチャー | 8月発売予定・価格未定・SLG |
| | GB | キッチンパニック | 5月10日発売・¥3800(税込)・ACG |
| ケムコ | SFC | ドラッケン | 5月24日発売・¥8500(税込)・RPG |
| | FC | ドラゴン・ウォーズ | 7月発売予定・¥6800・RPG |
| | GB | ミッキーマウスⅡ | 4月26日発売・¥3090(税込)・ACG |
| コナミ | SFC | がんばれゴエモンゆき姫救出絵巻 | 7月発売予定・¥8800(予価)・ACG |
| | FC | ラグランジュポイント | 4月26日発売・¥8500・RPG |
| | GB | ドラキュラ伝説Ⅱ | 7月12日発売・¥3800・ACG |
| | GB | T.M.N.T2(仮) | 9月発売予定・¥3800・ACG |
| サミー | FC | ガンデック | 4月26日発売・¥6000・ACG |
| | FC | つっぱりウォーズ | 6月28日発売・¥6800・SLG+ACG |
| サン電子 | FC | ギミック／ | 8月発売予定・¥6200(予価)・ACG |
| | FC | へべれけ | 8月発売予定・¥6200(予価)・ACG |
| | FC | ダイナマイトバットマン(仮) | 8月発売予定・¥6500・ACG |
| | FC | ペスカトーレ | 7月発売予定・¥4900・PZG |
| | GB | ボンバーキングシナリオ2 | 7月発売予定・¥3400(税込／予価)ACG |

表内の価格は、注意書きのあるもの以外はすべて税抜きです。

# スーパーファミコンソフトに人気集中

## 注目のソフトたち

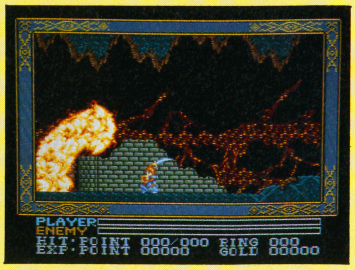
シンボリックゾーン以外でも、要注目ソフトは数多い。特にスーパーファミコンでは、各社参入第一作目が多いということもあってか、非常に力が入っていた。

まずは、初めて単独でソフトをリリースするチュンソフト。サウンドノベルという新ジャンルを掲げて「弟切草」で参入。要所のビジュアルとサウンドに重点をおき、小説のように文字を読み進めて行くという新タイプのソフトだ。

ハドソンは、簡単操作の本格シミュレーション「アースライト」でSFC初参入。

パソコン名作の移植では、トンキンハウスの「YsⅢ」、ビクター音産の「ダンジョンマスター」、ケムコの「ドラッケン」、EPICからはおなじみ田尻氏の「ジェリーボーイ」など。その他アスミック、アテナ、東映動画などのシューティングと、EPIC、カルチャーブレーンなどの野球ものが全体的な傾向として目立った。この夏にはスーパーファミコンも各ジャンルが出揃うことになるだろう。

↑今回のソフト展示会が画面初公開となるデータイーストのSFC版「JOE&MAC」。原始人キャラがユニークだ。オリジナルは業務用



↑現在PCエンジン版がヒット中の「イースIII」。SFC版はPCエンジン版に比べると難度がだいぶ高い。パソコンから移植のアクションRPGだ

# ファイナルファンタジーIV

■スクウェア■7月21日発売予定■¥8800(税抜き)

スペシャルレポート

## 4大RPGのひとつが、とうとうぼくらの前に登場した!

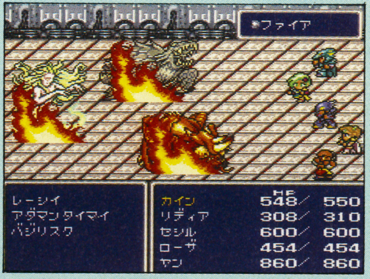
発売前からプレイヤーの楽しみを奪いたくない、という意図からであろう、展示されていたのはゲームを部分的にしか遊べないバージョンだった。にも関らず、プレイした人はモニターの前に釘づけとなっており、規定の15分を終えてもしばらくは立ち去ろうともしなかった。

一番インパクトの強かったのは飛空艇での移動シーンだろう。右の写真を見ればわかるように、パースがかけられており、3D風なのだ。変化に富んだマップ上を飛んでいるだけでも不思議と楽しくなってしまう。アイデアの勝利である。

次に目を引いたのは戦闘モード。画面を見ただけではわからないがいろいろと仕掛けがある。ターンの有無(“無”とはつまりリアルタイム)やプレイ人数が選べたりするなどのモードもあるらしい。

プレイした限りでは、ストーリー運びはII、システム面はIIIを継承しているという印象を受けた。まだまだ見えてこない部分もあるが、期待を大きく上まわるデキであることは間違いない。続報を待て。

↑例によってオープニングストーリーは謎のまま。今回もクリスタルに関係が?
➡たくさんの飛空艇が飛んでいるシーンかな。よく見れば地上マップにパースがかけられている。こいつは気持ちいいぜ

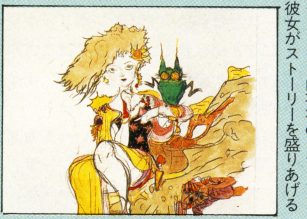



↑戦闘モードの画面がコレ。ファイアの魔法も、こんなに美しいのだ。他にも視覚効果は盛りだくさんだよ

←町のような場所だ。パーティのまわりにいるのはモンスターたちのようだけど、さて…

➡美しい町は一変して炎の海に? とにかく凝りまくった演出は一見の価値あり

↑魔導士見習いのふたり。モンスターが友だちなのかな。生意気そうな顔のように見えるが…



←ヒロイン的存在のリディア。彼女がストーリーを盛りあげる

➡ギルバートは吟遊詩人。歌は一種の魔法のようなものだ

## 出展メーカー・ソフト一覧……②

| メーカー | 機種 | タイトル | 備考(発売日・価格・ジャンル) |
|---|---|---|---|
| シグマ商事 | FC | ファジカルファイター | 5月17日発売・¥6200・STG |
| | FC | たいむゾーン | 7月発売予定・¥6200・ACG |
| | GB | ポパイ2 | 8月発売予定・¥3500(税込)・ACG |
| ジャレコ | SFC | スーパープロフェッショナルベースボール | 5月17日発売・¥8700・ACG |
| | FC | スーパードッグ“ブービー” | 6月発売予定・価格未定・ACG |
| | GB | バニシングレーサー(仮) | 7月発売予定・価格未定・ACG |
| スクウェア | SFC | ファイナルファンタジーIV | 7月21日発売予定・¥8800・RPG |
| | GB | 聖剣伝説 | 6月28日発売・¥4800(税込)・RPG |
| ソフエル | FC | 地底戦空バゾルダー | 7月発売予定・¥5900・STG |
| | FC | モンスターメーカー~7つの秘宝~ | 11月発売予定・¥6500・RPG |
| タイトー | FC | テトラスター | 5月24日発売・¥7400・STG |
| | FC | JuJu伝説 | 7月19日発売・¥6800・ACG |
| | FC | SD刑事ブレイダー | 8月2日発売・¥6400・RPG |
| | GB | エレベーターアクション | 8月9日発売・¥3400(税込)・ACG |
| タカラ | FC | 超人狼戦記ウォーウルフ | 6月28日発売・¥6500・ACG |
| | FC | 少年アシベ | 10月発売予定・¥7200・AVG |
| | GB | 人生ゲーム伝説 | 6月28日発売予定・¥3980(税込)・ETC |
| | GB | ちびまる子ちゃん2 | 8月発売予定・¥3800(税込)・AVG |
| チュンソフト | SFC | 弟切草 | 10月発売予定・¥8800(予)・AVG |
| T&Eソフト | SFC | NEW 3D GOLF SIMULATION VOL.2(仮) | 12月発売予定・価格未定・SLG |
| テクノスジャパン | FC | すごろクエスト~ダイスの戦士たち~ | 6月28日発売・¥6500・RPG |
| | FC | ダウンタウンスペシャル | 7月26日発売・¥6500・ACG |
| | GB | 熱血高校サッカー部~ワールドカップ編~ | 4月26日発売・¥3500(税込)・SPG |
| テクモ | FC | 忍者龍剣伝III~黄泉の方舟~ | 6月21日発売・¥6200・ACG |
| | FC | キャッ党忍伝てやんでえ | 7月19日発売・¥6500・ACG |
| データイースト | SFC | 戦え原始人JOE & MAC | 9月発売予定・¥8500・ACG |
| | FC | メタルマックス | 5月24日発売・¥7800・RPG |
| 東亜プラン | FC | スノーブラザース | 発売日未定・価格未定・ACG |
| 東映動画 | SFC | 雷電伝説 | 8月発売予定・¥8700(予価)・STG |
| | GB | 紫禁城 | 7月発売予定・¥3500(税込)・PZG |
| 東宝 | FC | ゴジラ2 | 12月発売予定・¥5800(予価)・SLG |
| 徳間・書店 | FC | オフザーケン | 8月発売予定・¥6900・RPG |
| | GB | プロ野球スタジアム'91 | 7月発売予定・¥4200(税込)・SPG |
| トンキンハウス | SFC | ワンダラーズフロムイース | 6月発売予定・¥8800・RPG |
| | SFC | スーパーテニスワールドサーキット | 発売日未定・価格未定・SPG |
| | GB | サッカー | 6月14日発売・¥3500(税込)・SPG |
| ナグザット | SFC | ナグザットスーパーリアルピンボール | 12月発売予定・8500(予価)・ETC |
| | GB | スノーブラザースJr. | 5月24日発売・¥3800(税込)・ACG |
| ナツメ | FC | カオスワールド | 7月発売予定・¥7000(予価)・RPG |
| | GB | ラッキーモンキー | 4月26日発表・¥3090(税込)・ACG |
| ナムコ | FC | ファミリーサーキット'91 | 7月19日発売・¥7800・SPG |
| | FC | ちびまる子ちゃん | 10月4日発売・¥5800・ETC |
| 日本物産 | FC | 麻雀大戦 | 8月発売予定・¥6400・麻雀RPG |
| | FC | F1サーカス | 9月発売予定・¥6600・SPG |
| ハドソン | SFC | アースライト | 9月発売予定・¥8500(予価)・SLG |
| | FC | 高橋名人の冒険島II | 4月26日発売・¥5800・ACG |
| | FC | ボンバーマンII | 6月28日発売・¥5800・ACG |
| | GB | 時空戦記ムー | 8月発売予定・¥4500・RPG |
| ハル研究所 | SFC | ハイパーゾーン | 8月発売予定・¥8900(税込)・STG |
| | FC | メタル・スレイダー・グローリー | 7月26日発売予定・¥8900・AVG |
| バップ | FC | ベースボールファイター | 7月5日発売・¥7800・SPG |
| | FC | ドキ!ドキ!遊園地 | 8月9日発売予定・¥5800・ACG |
| バリエ | FC | 中島悟F1ヒーロー2 | 10月発売予定・¥5900(予価)・SPG |
| | GB | 中島悟F1ヒーローGB | 9月発売予定・¥3300(税込/予価)・SPG |
| バンダイ | SFC | 機動戦士ガンダムF'91 | 7月発売予定・価格未定・SLG |
| | SFC | SDガンダム外伝 | 8月発売予定・価格未定・RPG |
| | FC | ドラゴンボールZ2 | 発売日未定・価格未定・RPG |

スペシャルレポート

# 超魔界村

■カプコン■8月発売予定■¥8500(税抜き)

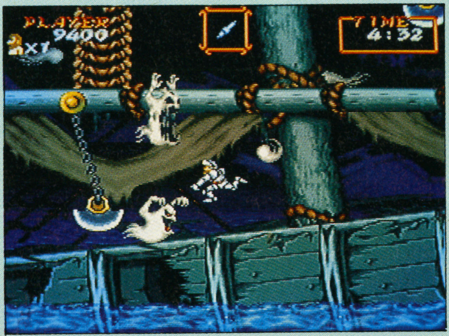
## シリーズ作のイメージをさらに拡大した高難度アクション

カプコンの「魔界村」シリーズとしては初の家庭用オリジナル作品である「超魔界村」が出展されていた。ゲームの内容は明らかに「大魔界村」の延長線上と言えるものだったが、魔法や2段ジャンプなどの主人公の操作に新アクションが加えられていた。海や船といったステージもあったが、「魔界村」らしさを失わずにうまく取り入れられていた。

本作品で最も目につくのは、何と言ってもトラップの多さだろう。特にスーパーファミコンの機能を使ったトリッキーなものが目を引く。画面上部から覆いかぶさり大地を削っていく大波や、地震によって自分の足元の大地が陥没していくシーンなど、アクションとしてもビジュアルとしてもレベルが高いものだと言えよう。

レベルが高いと言えば、難度があまりにも高いのが気になった。展示会初日はプレイ待ちで並ぶ人が多かったにもかかわらず、ほとんどの人がステージ1をクリアできない状態だった。2段ジャンプが加わって多少アクションが楽になった感もあるが全体の難度レベルはそれをさらに上回ってしまったように思えた。

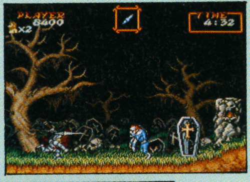
↑墓場らしきステージ。何よりもこの大きさのキャラクターがこの数ほど出現しているのはハードの力だろうか



➡巨大な幽霊船のステージ。こんな大担なステージでさえもシリーズの作風は失われていない

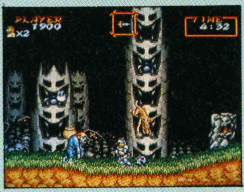
↑船上の移動用カーゴ。こんな所にも敵はやって来る。敵数がとにかく多いのである

↑大担なグラフィック、とでも言ったらいいだろうか。手前のイバラといい、個々のキャラといい、シリーズ共通のイメージを拡大させたものと言っていいだろう



➡武器はもちろんヤリでスタート。道中で何種かの武器や鎧が出現する

↑海辺のシーンでは、いきなり大波が画面上からかぶってくる。これは波で地面が崩れた後だ



⬅この顔だってただの顔ではなく弾を出す。トラップがかなり増えた

⬅ステージ1の前半からして、すでに大量の敵が出現。ヒョウなど強敵が加わった

## ファミコンも元気

全体的な数量の傾向としては、相変わらずファミコンが多く、ゲームボーイも衰えを見せない。各社競作になった「ちびまる子」もの、「少年アシベ」、「ガンダム」などのキャラクターものも元気だ。

ジャンルとしては、ゲームボーイを加えてみても、全体にアクションものが多い。一時は隆盛を誇ったパズルものはめっきり減ったが、すでに各ハードでおなじみ、アイ・ジー・エスの「パズニック」を始め、正統派パズルは不滅。

また、新規参入メーカーもいくつか登場。アーケードではおなじみの東亜プランが、正統派アクションの「スノーブラザーズJr」で参入したのを始め、江口寿史、本宮ひろ志というビッグネームが手を組んだ異色RPG「おたくの星座」のM&M、先にも紹介したおなじみチュンソフトなど。これからの動きに大いに期待したいところだ。

他に、アスキー、ココナッツジャパン、HAL研、ビッグ東海の4社からは、周辺機器も発表された。

↑ファン待望のハドソンSFC第一作「アースライト」は、宇宙をゲームの舞台にしたオリジナルSLG。出展バージョンは未完成だったが期待大

↑SFC、FC、GB、全機種でゲーム化、出展された「ちびまる子ちゃん」。写真のSFC版はボードゲームになる。エポック社から発売の予定

### 出展メーカー・ソフト一覧……③

| メーカー | 機種 | タイトル | 備考（発売日・価格・ジャンル） |
|---|---|---|---|
| バンダイ | FC | ファミコンジャンプ'91 | 発売日未定・価格未定・RPG |
| | FC | からくり剣豪伝ムサシロード | 9月発売予定・価格未定・RPG |
| | GB | オペレーションガンダム | 5月18日発売・¥3500(税込)・アクションSTG |
| | GB | まじかる★タルるートくん | 発売日未定・価格未定・ACG |
| バンプレスト | SFC | バトルドッジボール | 7月発売予定・¥9600・SPG |
| | FC | バトルベースボール | 8月発売予定・¥8200・SPG |
| | FC | マイライフマイラブ | 7月発売予定・¥9600・SLG |
| | GB | ダルマンバスターズ | 8月発売予定・¥3300(税込)・PZG |
| パックインビデオ | FC | ダイハード | 7月19日発売・¥6500・ACG |
| ヒューマン | SFC | プロレス(仮) | 12月発売予定・価格未定・SPG |
| | FC | エジプト | 5月31日発売・¥3800・PZG |
| | FC | 茶々丸冒険記2 | 7月発売予定・¥5500(予価)・ACG |
| | GB | 茶々丸冒険記3 | 7月発売予定・¥3900(税込／予価)・RPG |
| ヒロ | FC | キャッスリアン | 9月発売予定・¥4800(予価)・PZG |
| | GB | キャッスリアン | 11月発売予定・¥3500(税込／予価)・PZG |
| | GB | 大戦略 | 6月12日発売・¥4800(税込)・SLG |
| ビック東海 | FC | シードック | 7月発売予定・¥6200・RPG |
| | GB | エアロスター | 6月発売予定・¥3300(税込)・STG |
| | GB | ザードの伝説 | 9月発売予定・¥3980(税込)・RPG |
| BPS | FC | スポット | 9月発売予定・¥5500・ETC |
| | GB | スポット | 9月発売予定・¥3500(税込)・ETC |
| | GB | ハットリス | 7月19日発売・¥3500(税込)・PZG |
| ビクター音楽産業 | SFC | ダンジョン・マスター | 9月発売予定・価格未定・RPG |
| | FC | スターウォーズ | 8月発売予定・価格未定・ACG |
| | FC | ワンダラーズフロムイース・イースIII | 8月発売予定・¥7500・RPG |
| ヘクト | FC | 麻雀倶楽部永田町 | 4月25日発売・¥9700・ETC |
| | FC | 囲碁指南'91 | 7月5日発売・¥6800・ETC |
| ポニーキャニオン・ポニーキャニオン販売 | FC | AD&Dプール・オブ・レイディアンス | 6月21日発売・¥9800・RPG |
| | FC | A列車で行こう | 8月21日発売・¥7800・SLG |
| | GB | ジャングルウォーズ | 6月21日発売・¥4800・RPG |
| | GB | 恋は駆け引き | 7月21日発売・¥3080・ETC |
| メルダック | GB | バトルオブキングダム | 8月発売予定・¥3800(税込)・ETC |
| やのまん | GB | アレサII | 7月発売予定・¥4800(税込)・RPG |
| | GB | 信長公記 | 9月発売予定・価格未定・SLG |
| 任天堂 | SFC | シムシティー | 4月26日発売・¥8000(税込)・SLG |
| | GB | ゲームボーイウォーズ | 5月21日発売・¥3500(税込)・SLG |

# HOT NEWS! 新・ゼルダの伝説

**第3回初心会ソフト展示会に出展の予定だった「新ゼルダの伝説(仮)」だが開発が遅れており画面写真が16点公開されるだけになってしまった。残念。しかし、それでもゲームの雰囲気は、かなり伝わってくるようなものなので、これを見ていろいろと内容を想像して待っていよう。**

## 新・ゼルダの伝説

■SFC■任天堂■発売日未定■価格未定

### 今回は見下ろし型のアクションAVGだ

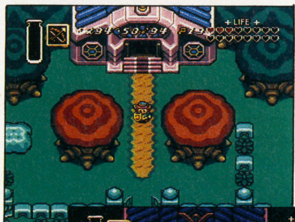
サイドビューか、それともトップビューか、といろいろ予想された「新ゼルダ」だが、「ゼルダ」の画面構成を継承するタイプであることがわかった。アクション性は割と強いと思われるものの、ひたすらボタンを叩きまくるようなハードな作品にはしない方向で開発されているとか。スーパーファミコンで遊ぶ「ゼルダ」――そんなニュアンスのゲームを想像していれば、まず間違いのないところであろう。

気になるストーリー部分については、少しだけ明らかにされた。ハイラルの地方で昔起きた事件を背景に展開する。つまり、前2作よりも以前の物語――というわけだ。だからリンクやゼルダたちの先祖が登場したりなど、これまでの作品をプレイしてきた人は、より深く楽しめる内容となると思われる。楽しみだね。

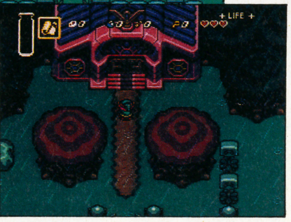
スーパーファミコンのコントローラはボタンが多いので使わにゃ損。といったわけではないのだろうが、「新ゼルダ」は割と使用するボタンが多い。基本操作にA、B、Yボタンの3つ。マップ用にセレクトボタン。そしてアイテムのためのスタートボタン、となっている。基本操作の3つは、まだ不明。剣とアイテム使用でふたつ使っても、もうひとつ残っている。会話だとかジャンプに使うのでは、との意見もあるが、公開された写真を見る限りでは、アイテムを持つ、あるいは捨てるためのものと推測される。ニュアンスから言えば、「夢工場ドキドキパニック」の大根引っこ抜きに似た使われ方をする。そうに違いない。きっとそうだ。自信ないけど。

マップの大きさは基本的には16×16画面だが、そこからダンジョンとか抜け道(?)などによって様々な方向に広がってゆく。

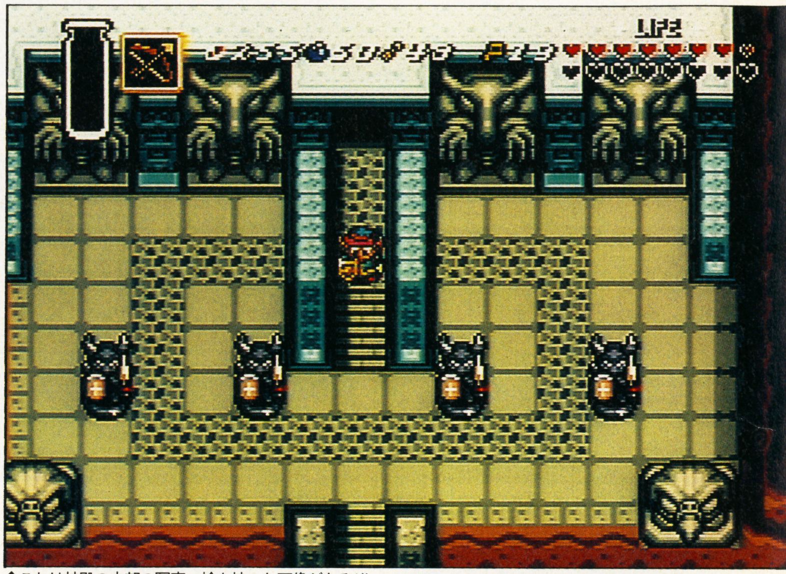
人を連れて歩く要素が導入されたようだが、こちらについては何の発表もなかった。アクションのパーティ処理がどうなっているのか興味深いところだ。



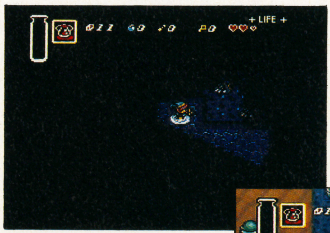
⬅わかりにくいかもしれないけれど、実は雨が降っているシーンなんだ。すごい



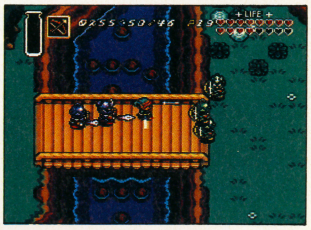
➡この教会でのクエストを達成すると…雨が止んだ。さすがスーパーファミコン



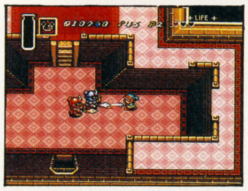
⬆これは神殿の内部の写真。槍を持った石像があるぞ。近づくと攻撃してきたりするのかな。ドキドキするよぉ



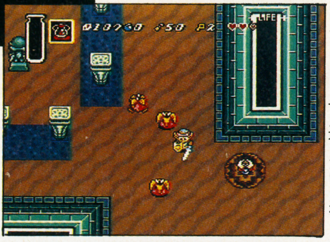
➡ここは地下道。暗いために視界が制限され、緊張感を高めている。ネズミがウヨウヨしてる



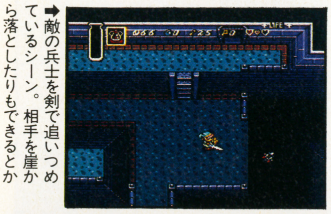
⬆橋の上での闘いなんてのもあるよ。敵には弓兵とかもいて大変だ



⬅城の中は、こんな感じ。やっぱり敵がたくさんいる



⬅こんな感じのダンジョンも用意されている。早く遊びたいよね



➡敵の兵士を剣で追いつめているシーン。相手を崖から落としたりもできるとか

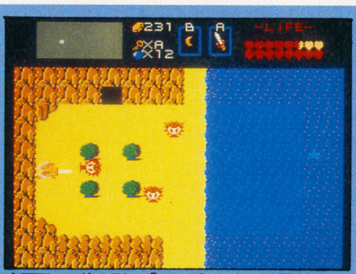
⬆剣で闘うか、それとも魔法を使うか。さて?

ゼルダの系譜……………① 

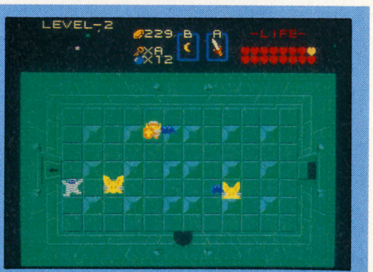
### 〔ゼルダの伝説〕

'86年発売／任天堂／ディスクカード

ファミコン用ディスクシステムの第1弾として登場した「ゼルダの伝説」は見下ろし型のアクションRPG。画面切り換えとマップ画面の併用で、地形を推理するなどが楽しめるようになっていた。8つのトライフォースを集め、ガノンを倒すのが目的。BGMの美しさが評判となった。



⬆画面切り換え型の「ゼルダ」。敵の配置が凝っており、ちょっと頭を使うと楽になったりもした

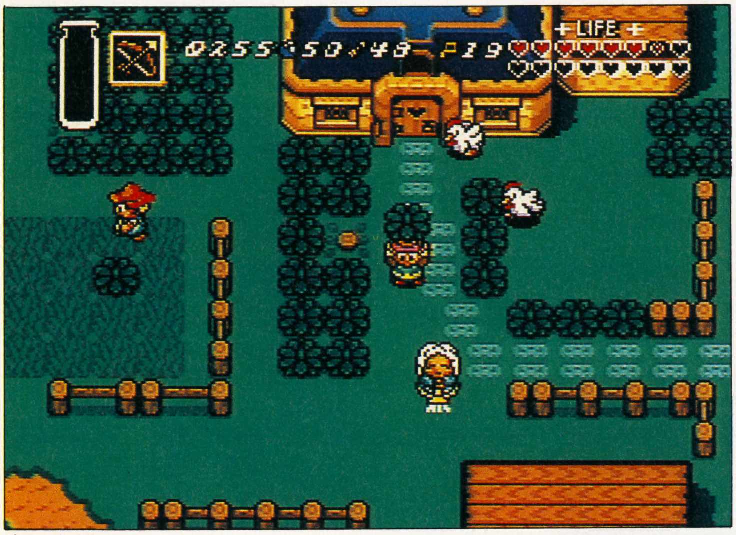




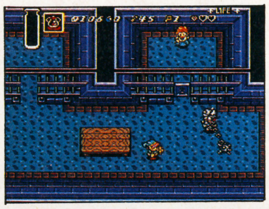
⬆迷宮の中には仕掛けがたくさん。アイテムを使ったり、障害物を動かしたりして謎を解いたよね

任天堂最新ソフト情報

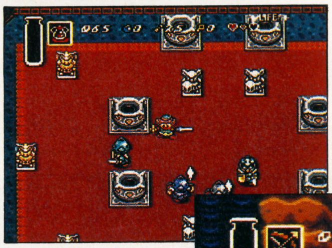
# 画面写真発表!



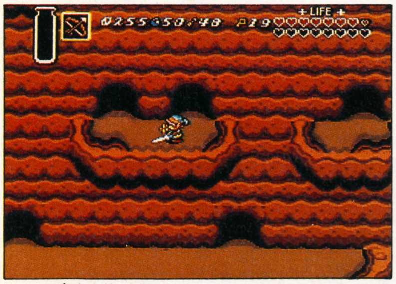
⬆町の中で草をかついている主人公。誰かに届けてあげるのかな？　こういったアクションを使った謎解きがかなり用意されているような気がする



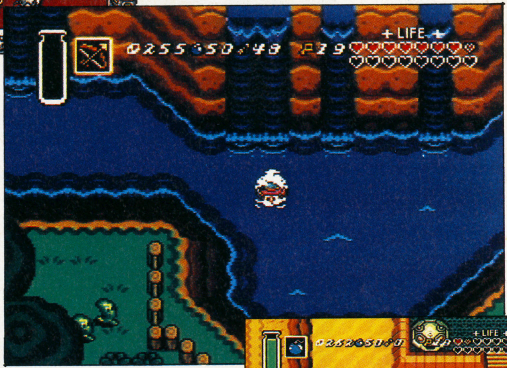
⬅地下牢の番人は鉄球を持った手強そうな兵士。誰が捕われているのか知りたい



⬆城の大広間かな。ここにも敵の兵士がウジャウジャ。効率良く闘うようにしよう



⬆山全体が迷路状になっているところもあるよ。通路の位置とかをよく覚えておかないと迷ってしまいそうな気がする。隠し部屋とかもあるのかな



⬆川を泳いでいるところかな。それともボート？　移動範囲が広がったと思ってもいいんだろうねぇ

➡砂漠だってあるよ。砂の中から飛び出してくるモンスターもいる

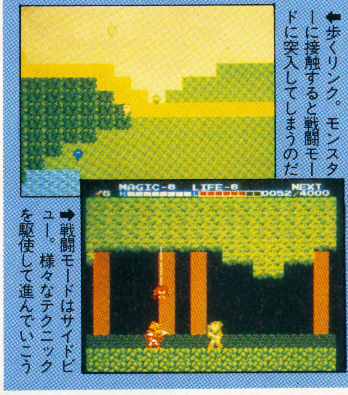
⬅霧に包まれた森の中。中央にあるのは剣？　それとも生き物？　生きている剣とも考えられるよね

ゼルダの系譜……………②

## 〔リンクの冒険〕

'87年発売／任天堂／ディスクカード

「ゼルダの伝説」の続編。主人公リンクが成長し再び冒険に出るという設定。前作同様アクションRPGだが、システムが大きく変わりアクション性が高まった。見下ろし型のマップ上を移動し、敵に遭遇するとサイドビュー戦闘モードに切りかわる。



⬅歩くリンク。モンスターに接触すると戦闘モードに突入してしまうのだ

⬅戦闘モードはサイドビュー。様々なテクニックを駆使して進んでいこう

# 役満天国

■FC■任天堂■6月28日発売■¥6500(税込み)

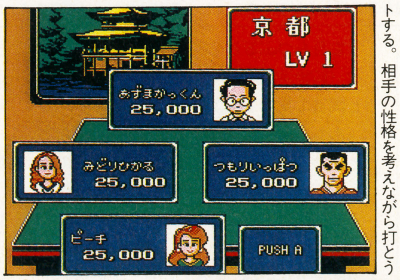
## 任天堂が4人打ち麻雀を発表！

「役満天国」は、初心者からベテランまで幅広い麻雀ファンをターゲットとした作品である。だから、当然4人打ちなのだ。

モードは2つ。「ワールドモード」と「フリーモード」。メインとなるのは前者で、個性あふれる様々な雀士たちと麻雀を打ち、世界の七都市を転戦する、というもの。各都市には「半荘2回のトータルで順位を決める」とか「連続2回トップ」などのクリア条件が設定されており、4人の内の誰かがその条件を満たすまで戦いは続けられる。

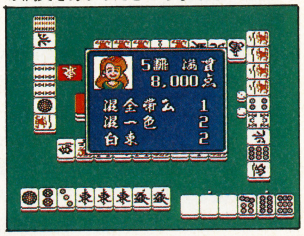
用意されている雀士は実に個性的で、役の作り方などに特徴がある。

後者の「フリーモード」は、好きなメンバーを選んで遊べるもの。「ワールドモード」で新しい雀士と出会うたびに、こちらの雀士の数が増えていくなどの要素が入っているのも楽しい。



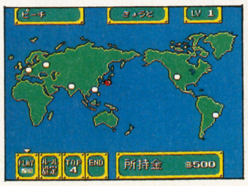

⬅「ワールドモード」は京都からスタートする。相手の性格を考えながら打とう

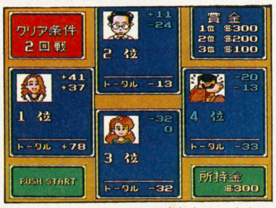
⬇実際のゲーム画面がコレ。プレイヤーが満貫をあがったところなんだ



⬆ルールを細かく決められるのがいい

⬇モスクワ、ホンコン、ラスベガスなどが戦いの舞台となるんだ






⬆順位によってクリアが決まることに

⬇順位に応じて賞金がもらえる。所持金を増やすといいことが…？

SCANNING ADVENTURE

ヴィジュアル・ショック1991

# モニター上の冒険⑥

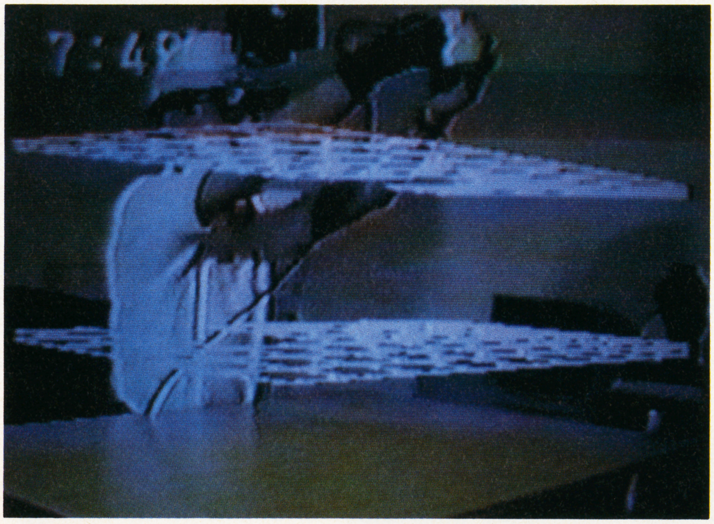
渡辺浩弐

# ヒトラーの立体幻影

## ～3D映像学者C.プルフリッヒの謎～

### 【立体映像:モニター外への冒険】

SCENE6：
立体映像 映像テクノロジーの世界では高画質・大画面化の次に来るトレンドはビジュアルの3D化である。立体映像としては今までに赤青式、液晶シャッター式、偏光式など特殊メガネで両眼視差を再生する技術が映画やTVゲームに活用されたり、レーザー光線を画像記録に用いるホログラフィー技術が様々な写真印刷物に実用化されたりしている。
'90年代に入ってから注目を集めている新技術としては、ドーム状の鏡の反射を利用してメガネを使わずにカラー動画の立体視が得られる『デルビジョン』、特殊な凹凸を付けたモニター画面で映像を表示する『レンティキュラー・シート』、また両目に半透明の液晶画面を押し当てる形の特殊ゴーグルによって実際の風景に立体画像を重ねて見る『シースルー・ヘッドマウントディスプレイ』などがある。



↑東京大学の広瀬通孝助教授の研究しているヴァーチャル・ホログラフィー。シースルー・ヘッドマウントディスプレイというゴーグルをかぶると、実在空間上に立体のCGを見ることができる。更に、そのCGを自分の手で触って、動かしたりすることもできる。空間に映像を透写するシステムではほかにプライベート・アイという製品がアメリカのリフレクション・テクノロジー社で開発されている。

僕の視力は右は2.0そして左は0.1だ。つまり左右がハンパじゃなく違うのだ。

右目をつぶると途端に視界がボワッと霞む（印象派の絵みたいだ)。左目をつぶると両目で見てる時より、よく見える。

もちろん、眼科に診てもらいにいったこともある。双眼鏡のようなものを覗いて視力を測ったりする小一時間ほどの検査が終ると、眼科医師は言った。

「別に病気じゃない。また、メガネを掛ける必要もないね。あんた、片っ方の視力が相当にわるいけど、両目でうまく矯正してるからよく見えてるハズだよ」

ブ厚いレンズが片一方だけに入ってるヘンテコなメガネをかけさせられることを予想していた僕はホッとしながら、ちょっと興味を惹かれて聞いてみた。

「両目で矯正してるっていうのはどういうことで？」

「ああ、人間に目が2つあるのはなぜだかわかるかね？」

「ものを立体に見るため、ですか？」

「その通り。ただし左右の視力がずいぶん違う場合は、立体感が現実とズレてしまうという弊害がある。だから、普通はメガネを使って調整するわけだ。ところがあんたの場合、長年その目ん玉と付き合っとるうちに脳ミソの方でその調整をするようになってるわけだな。」

「……（？）」

狐につままれたような僕の顔を見て、医者は「じゃあ試してみるかい」と言って席を立つと、試験用メガネにレンズをはめ込んで、持ってきてくれた。

「これをかければ、左右の視力はぴったり同じになる。試してごらんなさい。」

僕はそのメガネをかけてみて、ビックリ仰天した。

確かに右目でも、左目でも、すべてのものがハッキリとよく見える。ところが、目に飛び込んでくるそれらの色やカタチは、全然、立体ではないのだ。膨大な量の色やカタチが、無秩序に、暴力的に目の中に飛び込んでくる感覚。立体感のないビジュアル…… ピカソの絵のような世界だ!?

つまり、こういうことだ。人間は目だけでモノを見ているのではなく、目から入ってきたビジュアル情報を脳である程度処理して、立体や形、動きなどを捉えている。そして、僕の場合、その“ビジュアル用回路”内に、左右の視力を調整して画像を正確に立体化するための専用回路が出来てしまった、というわけだ。

◆　◆

人間は、目ではなく脳でものを見ているのだ。例えば我々は立体の片面だけを見て全体を瞬時に頭の中でイメージできる。

そのとき、我々のアタマがいかに高度な計算を行なっているか分かるだろうか。コンピュータ・グラフィックスの世界では、『リアルタイムで、立体動画を自由自在に動かす』ことが究極の目標であるが、現時点でそこにもっとも近づいたといわれているのが、ナムコが6年がかりで開発した技術“ポリゴナイザー”である。最先端のコンピューター技術でも『ウイニング・ラン』程度の立体映像が今のところ、限界なのである。

メガネ（あの、赤青のヤツとか）をかけて見る方式の立体画像が、いまいち気持ち悪いのは、人間が立体を立体として捉えるシクミは単に左右の目の位置のずれ（両眼視差）だけじゃないからである。

◆　◆

僕は、様々な近未来型立体画像を体験取材してみた。その中のいくつかをここに2次元写真の状態で紹介しておくから、アタマの中でおのおの、立体化して楽しんで欲しいと思う。

さて。なかでも僕が個人的に一番気に入ったのは電通プロックス社で見せてもらった“デルビジョン”というマシンである。

直径2メートルくらいのドームの中でバレリーナが踊っているのだが、それがまさにそこに生きた小人がいる、としか思えないほどのリアリティーなのだ。

電通プロックス社、開発セクションの市原卓氏にそのシクミを教えてもらった。

「ドームの内側は鏡ばりになってるわけです。そこに映像を複雑に反射させることによって目の錯覚で立体に見えるんですね。ホログラフィーみたいに複雑なマシンを使わずに、いたって簡単な原理でカラー動画を立体で見せてしまう、コロンブスのタマゴ的な技術です。」

電通プロックスは世界最大の広告代理店である電通の映像製作部門ともいえる会社だが、現在、ありとあらゆる立体映像を研究開発している。

「テレビとかラジオといった従来のメディアがそろそろ飽和してきた。そこで、代理

店としては広告媒体としてのメディアそのものを新たに創り出していく必要が出てきたわけです。例えば、夜空に映像を映しだせないか？とか、走っている電車の窓にはどうか？……といったふうに」

立体画像を応用して、例えばビルの地下室の窓の外に見事な夜景を映しだしたりすることもすでに可能になっているそうだ。

◆　◆

さて、市原氏はありとあらゆる立体画像技術を親切に解説してくれたのだが、次のような興味深いハナシもしてくれた。

「ワタナベさんのいう通り、人間は目じゃなくて脳で見てるわけです。デルビジョンのような、メガネを使わない立体画像の方が自然に見えるのもそれが理由です。ところが、その脳のシクミを利用したすばらしい立体メガネもあるんですよ」

それはソニーがパスポート・サイズの8ミリビデオの販促のために配った、あのメガネだ（また『スーパーダライアス』というＰＣエンジンの横スクロールゲームのおまけとして頒布されたこともあるから、ヒッポンの読者の中にも持ってる人がいるかもしれない）。僕も実際に試させてもらったが、このメガネを使えば、特別なカメラや撮影方式を使わなくても、横に流れているものなら何でも立体が再現されて見えるのだ。早い話、普通のＴＶ番組を見ても、画像がパン（横移動）するシーンでは急に映像が立体化する。画期的だ！

「このメガネの原理はカール・プルフリッヒというドイツの学者によるものなんですけど、彼がそれを発見したのは、何と1922年のことなんですよ」

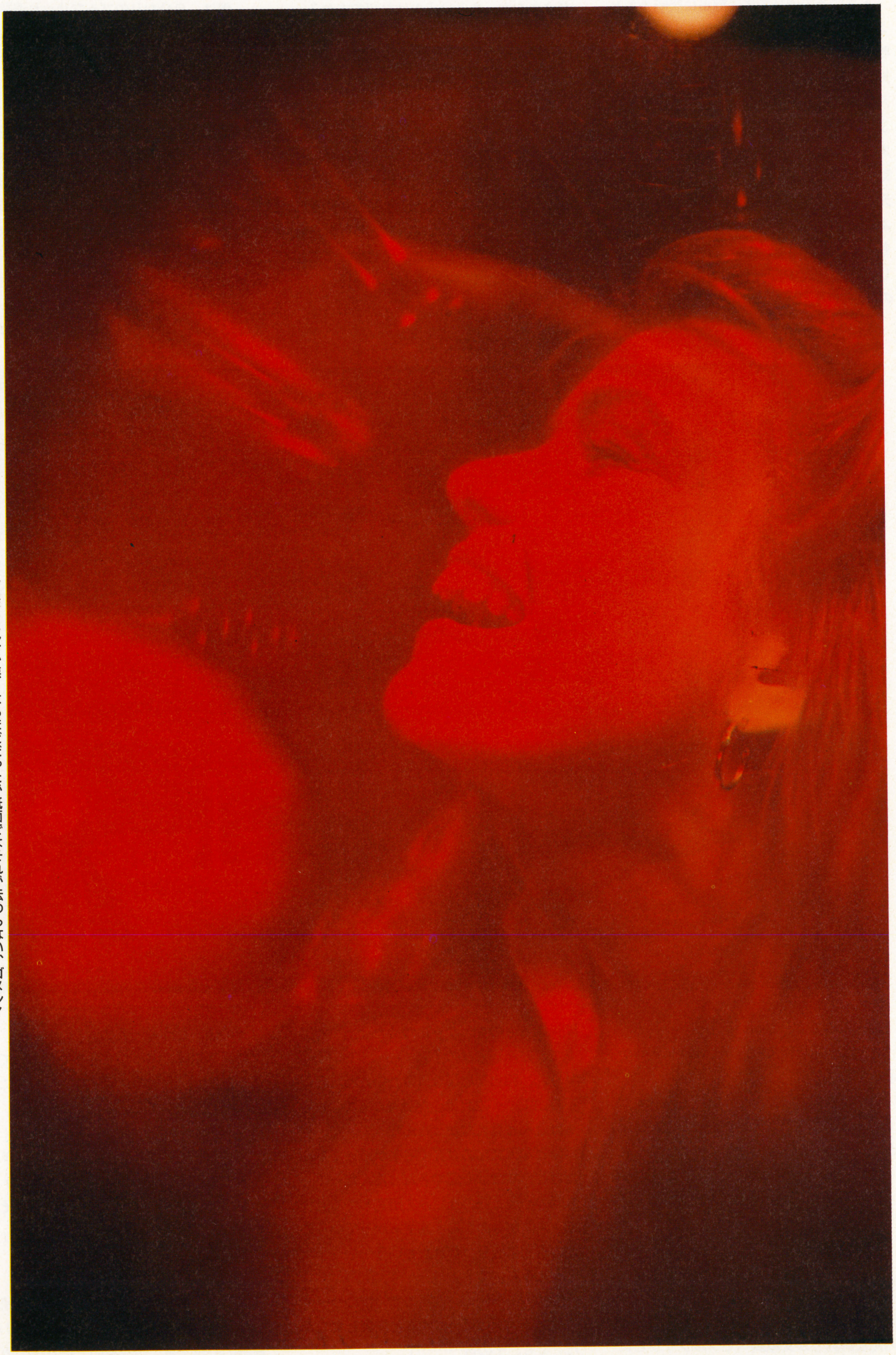
「え？　そんなに昔ですか！」

「そう、でも、その論文は長いことだれに知られることもなく、やっと'80年代に入ってから再発見されたんですよ。そしてその技術を試したところ、最新のハイテクを応用した立体映像技術よりもずっとスゴイということがわかって大騒ぎになって、みんなが飛び付いたんです。アメリカでは今年『スーパーボウル』のＴＶ放映とかコカコーラのＣＭとかに使われています」

「…………」

「プルフリッヒというのは脳の研究者だったんですよ。光が人間の目にどう入ってくるかということよりも、目に入ってきた光を人間が脳の中でどう処理して立体として捉えているか…… そっちに目をつけて研究していたらしいんです」

「脳の中の立体視回路みたいなものについての研究、ですね」



→写真を立体化するホログラフィー技術では日本ポラロイド社がダントツ。この作品も、リアル過ぎて気分が悪くなるほどだったが紙面ではそれが伝わらない、ゴメン！

「まさにその通りです。簡単に説明するとこういうことなんですよ。明るい光よりも暗い光のほうが人間の目に入ってから脳に知覚されるまでわずかに時間がかかる。ほんの何百万分の１秒の世界の誤差だと思いますけど……動いている物体を見るとき、あるいは動きながら物体をみているとき、動いている物体から次々と目に入ってくる光と、その物体の各部分の明るさの違いによる知覚誤差が、脳の中で干渉縞のようなものになる …… それが“立体”の知覚らしい。この理論を応用して出来たのが、このプルフリッヒ式メガネなんです。」

「ふうん …… で、その理論が最近まで発見されなかったというのはなぜですか？」

「それは、私も分からないんです。どうもこのプルフリッヒという人は謎に包まれた人で …… なんでも、盲目の人だったらしいんですよ」

「！………」

カール・プルフリッヒ …… 盲目の視覚学者！　“ビジュアル”というものを脳のシクミから研究した人。60年間も封印されていたその論文。そして、ひょっとしたら彼のもっとすごい発見とか発明が、まだどこかに埋もれているかもしれない!?

◆　　◆

僕は、自分なりのプルフリッヒ追跡を開始した。…………ところが、調べれば調べるほど逆に、いかに彼が謎に包まれた学者であるか、改めて思い知らされることになった。

僕は１週間以上も都内の図書館や各資料室に通いつめたが、少なくとも、日本の科学技術関連の文献とか百科事典には彼のバイオグラフィーが載っているものは皆無だった。ただし、19世紀末から20世紀初頭にかけてカール・プルフリッヒという人物が確かに存在していたこと、そして、彼が極めて優秀な学者であったことは、ハッキリわかった。なぜか？　物理学や天文学の辞典を調べていたら、彼の名前が冠せられた発明や定理がいくつも見つかったからだ。例えば『ヴォルフ＆プルフリッヒのステレオ・コンパレーター』とか『プルフリッヒのプリズム屈折計』とか………。

そんな学者が歴史上からこつ然と消え去ったのには何か理由があるに違いない…。

僕は、ドイツで暮らす旧友に連絡をとった。東大で物理学を専攻した後、２年ほど前からドイツに留学している秀才である。

さすがに物理学者の卵だけあって、彼はプルフリッヒの名前だけは知っていた。

「光の屈折の研究者でしょ？………うーんその程度しか知らないなあ」

↓メガネ無しでカラーの立体動画が楽しめる『テルビジョン』。ドーム内にセンサーを設置することにより、映像に“触る”こともできる。電通プロックス社はこの技術のアーケード・ゲーム化をアメリカのウィズ・デザイン・マインド社にライセンスしたそうだ。

「調べてみてよ、お願い」

「オマエ、急に何で物理学なんかに興味が湧いたの？」

「いや、彼の学説とかそういうもんじゃなくて、彼がどういう人生を送ったか、伝記かなんかあったら取り寄せてほしいんだ」

「……(？)……何とかしてみるよ。」

持つべきものは友人である。

◆　　◆

それから１週間後、秀才から電話がかかってきた。

「苦労したぜー。伝記はなかったけど、いろんな辞典とか文献調べてプルフリッヒに関係あるものを、かきあつめたよ。」

「で、どんな人なの？」

「うん、相当不思議な人みたいだね。目が不自由で……左目は全然見えなくて、右目もほとんど見えなかったんだって。で、物理学とか天文学の世界で名前が残ってるんだけど、本業は心理学者だったんだって。人間の心理と脳の仕組みを研究してる過程で、人間がものをどう見てるかっていうことの研究に取りつかれたという………」

「うんうん。で？」

「で、1920年代に、人間の立体視についての論文を物凄い勢いで次々と発表してるんだ。でも、その後………」

「その後、どうなったの」

「1927年以降、ぷっつり姿をくらませてしまったんだ。大量の未発表論文と一緒に、こつ然と失踪してしまったというわけ」

「………………」

「だから一応、公式文書には没年1927年となってる。うん、その頃のドイツはヒトラーが出てきて大変な時期だったから、そういうことがよくあったらしいんだ……」

◆　　◆

ドイツ、デュッセルドルフ出身。人間が立体を知覚するメカニズムを研究し続けた、隻眼の心理学者。1922年の『振り子の原理』を初め、数々の驚異的な発見、発明を成したが、ナチスの台頭した時期、いわゆる戦前のどさくさに紛れて姿をくらました…………結局、僕がプルフリッヒについてわかったのはこの程度のことである。

しかし、僕には彼が次々とすごい原理を発表していた頃、あの“悪魔”ヒトラーが現われたことが、不思議な符合のように思えるのだ。

プルフリッヒは、もしかして人間の脳のシクミを利用したとんでもない立体映像技術を発明していたのではないだろうか。

もちろん僕はここで妄想をたくましくして歴史小説をものすつもりはないから、以

下は客観的に、教科書にでも載っているような事実を箇条書きにしてみようと思う。

1．ヒトラーはプルフリッヒが失踪したのと同じ頃、急速に勢力を伸ばしていた。そして、彼が当時最先端の学者を数多く、軍事研究のために軟禁したことは有名。

2．特に彼は言論、マスコミを利用して人心をコントロールする心理学に血道をあげていた。

3．精力的にドイツ全土を回っていたヒトラーの遊説記録を調べると、明らかに同日、同時刻にいくつもの場所で演説をしていたということがある。

4．1944年、ヒトラー暗殺未遂事件が起こったが、大勢の人が見ている前で、刺客の銃撃はヒトラーの身体を素通りした。

5．そして1945年、追いつめられていたヒトラーは追手の前から文字どおり“かき消え”てしまい、爆死、と記録された。(もちろん死体は見つかっていない)。

さて。読者の皆さん、自分なりにプルフリッヒの“その後”を想像してみて下さい。

資料協力：電通プロックス／日本ポラロイド／東京大学工学部広瀬研究所／NHK放送技術研究所

↓これも電通プロックス社の立体映像技術を応用した『A・R・S（アーティフィシャル・リアリティー・スペース）・ワープルーム』。窓の外の風景を立体画像でシミュレートするものだ。実景としか思えないリアルな見晴らしが、スイッチ一つで全く別の風景に変わったりもする。地下室の

窓、高層階の窓などに好きな風景を映しだすディスプレイとして、また将来的には宇宙船や潜水艦の居住空間設計にも応用されるはずだ。あるいは、建築前のビルの窓の外の風景をシミュレートしたり、といった用途にも使えるものだ。うーんヴァーチャル！

→どうしても立体画像を体験してみたい人は右目でこの写真を、左目で2ページ前の写真を見て頂くと立体に見えるハズ。……見えない？ゴメン！

# 技術はゲーム

KEY PERSON

◆チュンソフト代表取締役社長

## 中村光一氏

**チュンソフトはもともとオリジナルゲームを自力で作れる会社なんです**

■インタビュー・構成／松本常男
■撮影／阿部修二

**PROFILE**

なかむらこういち…1964年生まれ。高3の時に、エニックスの第1回ゲーム・ホビー・プログラムコンテストに『ドアドア』入賞、ゲーム界へ入るきっかけとなった。電気通信大学に通うかたわらチュンソフトを設立。学生社長の誕生となった。ちなみにチュンソフト社名は中村光一の"中"から取ったもの。

# 製作の手段にすぎないんです。

ドラクエの作者といったら堀井雄二氏だろう。しかし、忘れてはいけないのがチュンソフトだ。ドラクエシリーズの基本ともなるべきゲームシステムの基礎は堀井氏とチュンソフトが共同で作り上げたものだ。

そのチュンソフトが、新ジャンル『サウンドノベル』という看板を引っさげて、スーパーファミコンでの新作『弟切草』を発表した。そして、プログラムから販売まで、すべてをチュンソフトで行なうことになる。このゲームは何を目指しているのか、『サウンドノベル』とは何なのかをチュンソフト代表中村光一氏に語ってもらった。

## 他のメーカーさんにはできないことをしたい

――なぜ新ジャンルのソフトを開発なさったんですか？

中村　業界が"スーパーファミコンに移行する"という新たな展開を見せなきゃいけない時期に、スーパーファミコンソフトのリストをズラーッと見ると、ゲーセンの焼き直しとか、あと何とかシリーズの続きとかが多いんですよね。

――ええ。たまにオリジナルもありますけど。目新しいものがあんまりないですね。

中村　また、オリジナルっていってもRPGとかシューティングとか、既成のジャンルがあふれまくってる。チュンソフト自身も、スーパーファミコンで『ドラゴンクエストV』作って、ファミコンで『ファミコンジャンプ91』を作ってるんです。

――両方ともRPGですね。

中村　そうなんです。そんな中でね、なんでまたチュンソフトが改まってRPGを作ったりしなきゃなんないのか。そんな必要性なんて全然ないでしょう。やっぱり新しい、新鮮なソフトをファミコンソフトのラインの中にぽっと1個、置いておかないとダメじゃないかなと。業界のためにも、スーパーファミコンのためにも。

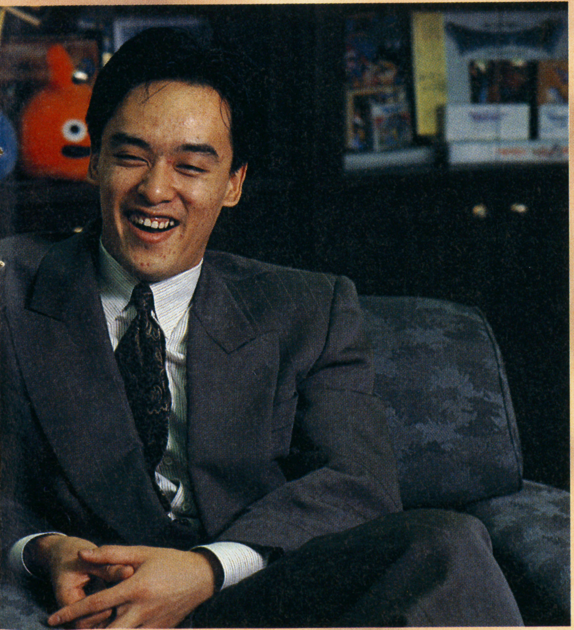
――新しい風はほしいですよね。

中村　今、RPGが好きでプレイしてる人じゃなくって「こういうんだったらゲームをプレイしてみてもいいかな」とか「もうそろそろRPGも飽きたかな」っていう人が、「いや、ちょっとまってよ」って感じで振り向けるようなソフトが欲しかったんです。そういう存在がね、スーパーファミコン、いや、メガドラとかPCエンジンとか含めて必要じゃないかなっていうことを思ってまして。そういう流れの中でね、やっぱり他のメーカーさんにはできないようなことをしてみたかったんです。

## 感性に訴えるのは映像よりも音じゃないかと

――それにしても『サウンドノベル』とはすごく意外ですよね。一体どうして『サウンドノベル』になったのか、経緯を教えていただけますか？

中村　それはですね、スーパーファミコンっていうと、多彩なグラフィック機能と、サンプリング音源を採用したハイクオリティーなサウンドがウリですよね。で、たいていのメーカーさんはグラフィックの方に走っちゃうんじゃないかと思いまして。

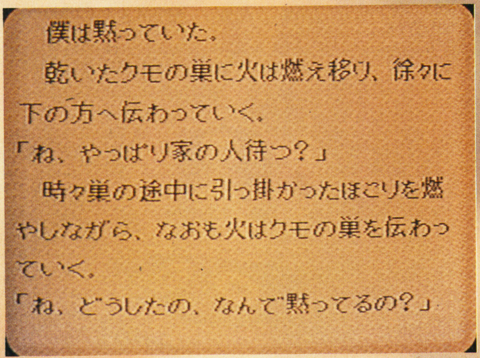


――実際走ってますよね。

中村　ええ。必要もないのに拡大したり縮小したりしてますからね。そういう中で、もうひとつの機能として"音"の方をピックアップしてはいけないだろうか、っていうのがひとつの発想です。

――何で音を選んだんですか？　映像も選べた訳じゃないですか。新しい物の追及のためですか？

中村　いや、そういうわけではないです。ひとつには、人間の感性に訴えかけてるものの中に、映像よりもむしろ音の方が大きいんじゃないかっていう意識があるんです。実際ビデオとか、映画館で映画とか見てて、例えばホラー映画なら、ヒヤッ、とかゾクッとした瞬間の感情をものすごく手助けしてるのは音なんです。それとか、ものすごくジーンと感動して涙しますよね。そんな風に涙を出させてるのが案外バックにかかってるBGMなんです。




↑新作発表会にて発売された新作『弟切草』の通常画面。字が流れていき、ときどき現れるカーソルをボタンによって進めるだけだ

――そういわれればそうですね。

中村　多分、音楽なしのお話だけで『E.T.』を見たら、涙できないと思うんです。『E.T.』の最後のシーンでみんな泣きますよね。あれはBGMのおかげなんですよ。

――文章や映像で泣かせる涙はすぐ乾いてしまいますけど、音楽はえんえんひっぱっていられますからね。

中村　ええ。音楽ばかりではなく、音そのものとかでもそうです。案外『エイリアン』とか見てて思うんだけど、自分がゾッとした瞬間って、シーンとしてるところにジャーンとか音が入ってくるところなんです。それでドキッとかしたりするんですけど。

――『エイリアン』はそれしかないですからね。

中村　だからボリューム絞ってるとなんも恐くないんですよね(笑)。そこにぼくはすごい興味を持ってて。

## 音を作るっていうのは容量食うんです

中村　ドラクエなんかもそう。確かにドラクエって堀井さんの多彩な文章で涙、涙、みたいな部分とか、感動とかあるんだけども、やっぱりそこにすぎやま先生の曲がプラスされてるからって部分も大きいんです。だって、ドラクエのあの絵を見て涙することはないと思うから。

――そうですね。無音状態にゾクッとしたシーンなんかもありましたし…。

中村　そこで、文字情報プラス音情報でひょっとしたらいけるんじゃないかと思いまして。文字と音っていう情報で人間の感情を揺さぶりたいなと。

――それで敢えて絵は外してるんですか？

中村　まあ要所要所の挿し絵って感じで入れてるんですけど。

――数ページに1回くらいの割合で。

中村　そうです。でも、敢えてはずしているというよりは、容量的な問題も大きいんです。音を作るっていうのはけっこう容量食っちゃうんですよ。あのサンプリングっていうのは。

――たとえばどのくらいでしょうか。

中村　「ガシャーン」っていう音だけで『ドアドア』の半分いっちゃうんです。

――「ドスーン、ガシャーン」で『ドアドア』ができちゃう…。

中村　ええ、本当にその世界なんです。それを考えた場合に、初めっから音を優先するって決めてますから、あとはそんなにグラフィックなんか使わないだろう。じゃあいったい情報源として、最も少ない情報量で多くの伝達能力があるものってなんだろうと考えると、やっぱり文字なんですよね。それでああいう文字プラス音という世界をやってみようと思ったんです。実際音プラス文章っていう世界はなかったわけだから、あればなんとなく体験してみたいでしょ？

――もちろん、体験したいですね。

中村　自分もそういう世界があったら、1回は体験してみたいなって思いますもの。

――ところで『弟切草』なんですが、発表会で見たところではタイヤのきしむ音とか落雷の音とかのSEが入ってましたよね。サンプリング音源ですから、しゃべらそうと思えばしゃべらせられたんじゃないでしょうか。

中村　それは容量的に無理ですね。いまのところは。とりあえず今回のロムではむりかなっていうところです。あとまあ、イメージ固定しちゃいますしね。せっかくわざわざ文章でもって表現して、各自のイメージを湧かせられるようにしているのに。

――主人公にいちいちしゃべらせてたら、容量足りないですから。なにか部分的に…。

中村　ああ、なるほどね。考えます(笑)。

──このゲームでは、具体的に音というのは容量的な問題でどれくらいまで使えるものですか？

**中村**　そうですね、だいたい4メガで100種類の音源から加工しようかなと思ってるんです。だいたい、1個の〝ガシャン〟っていう音でも音低とか、エフェクトとかでずいぶんかわりますから。ドア1個にしても、〝ギー、ガシャン〟の音を加工して、鉄の扉になったりとか木のドアになったりとかいろいろかわりますからね。

──同じ音を、ちょっと処理を変えることによって使い回す…。

**中村**　ええ、ずいぶんかわりますよ。あとまあ、今回はステレオなんですけど、将来的にはサラウンドでやりたいです。Qサウンドとかもやってみたいですね。後ろから人が来たりとか、上からものが落ちてきたりとか、それこそ本当に下から足をつかまれるような感じとか作れるワケだから。

──BGMっていうのはどの程度入ってくるんでしょうか。プレイしてる間にずーっと鳴っているものですか？

**中村**　そうですね、ある程度続けていきたいなと思ってます。BGMとかはね、常時使っていくつもりはあるんですけど。ある意味で無音状態は恐いですから。

──スーパーファミコンのソフトを開発するにあたって、音源に関するものは非常に開発が難しいって聞いたんですけど。

**中村**　そうみたいですね。なんかもう死んでますよ。音楽担当者。発表会用のロムは音楽が入ってなかったんですけど、実は曲も入る予定なんです。事故に遭うシーンに、アップテンポの慌てるようなのが入ります。本当は間に合う予定だったんですけど。

## 一般人がひらがなの羅列を読み取るのはムリです

──次に、文字なんですけど『弟切草』には、難しい漢字がけっこう出てましたよね。

**中村**　表現しきれない漢字は使ってないんですけどね。画数が多くて表現しきれない、ぐちゃっと壊れちゃうみたいな漢字はわざとはずしてあります。普通に読んでいけるくらいの感じにはなってると思いますが。

──確かに漢字が多いですから読みやすいですよね。

**中村**　今ゲームをやっている人っていうのは、ドラクエをプレイしてみて、ああいうひらがなががダーッて並んでるセリフを何の抵抗もなく感じてると思います。でも、ごく一般の人間にとってあれだけひらがなの羅列を情報として読み取るっていうのはかなりムリなことなんですよね。

──でも、もともと一般人でも『ドラクエ』にハマる人っていますし…。

**中村**　もちろんそれは内容のおもしろさが保証されていることと、慣れでもってできることなんですけどね。本当に一般の感性の人には絶対無理な話なんですよ。例えば、テレビの番組のなかにあるテロップが、全部ひらがなで書かれてたら、これはイカると思うんですよ。

──ていうか読めないんですよね。

**中村**　なんか、そうじゃなくて、自然に一般の感性の人が入ってきやすいメディアとしてね、普通の漢字かなまじり文でできないかなと考えまして。そこにもかなり重きがあったんですけど。とにかく、友達なんかでも、ドラクエ絶対おもしろいからやってよっつって、ハードとソフト買って、テレビにつないであげて、説明してあげてもやろうとしないんですよね。そういう人もやっぱりいるんですよ。「なんでひらがなばっかりなの？」とか「読みづらーい」とか「なにこの漢字ばっかり」とか「わけわかんない」とか言われちゃって(笑)。

## 本当の恐さにチャレンジしたい

──今回、ストーリーのテーマがミステリーサスペンスなんですけど、わざわざミステリーを選んだ意図ってありますか？

**中村**　音を使ってドキッとさせるのが最もやりやすいんですよ。音で涙を流させるのはなかなか難しいけど、ドキッとさせるのは、そんなに熟練した技術が必要なわけじゃない。ホントは必要なんですけど(笑)。まあできるかなってああいうテーマにしました。

──最近には珍しいテーマですよね。

**中村**　そうですね。ゲームでドラクエみたいな友情、努力、勝利、やったぜみたいなそういうノリの感動は多いんですけど、身も凍る背筋も凍るような恐さをゲームで体験っていうのは今んところできないんですよ。たしかにエログロのグラフィックが出てきて、ブチュッとか血が飛んだりしてるんだけど、それって本当の恐さではないと思います。そうじゃなくて本当の恐さにチャレンジしてみたいなと思いまして。

──あれっていうのはどのくらいの年齢層をターゲットにしてますか？

**中村**　中学生以上かな。小説が好きなら小学校高学年でも楽しめます。内容はかなり大人向きです。

## ウリはシナリオを選択できることですね

──プレイ時間はだいたいどのくらいになる予定ですか？

**中村**　最低でもひととおりやって10時間以上は絶対に遊べるものにしようかなと思っています。ていうのは8800円っていう値段が2時間では許してくれない。

──小説って考えると8800円って高いわけですよね。そのへんっていうのはゲームっていう要素で補われてるわけですよね。

**DATA**　チュンソフトSFC第1弾ソフト

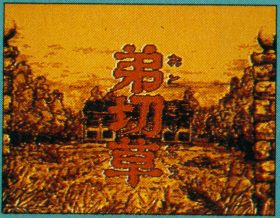
# 弟切草

画面に表示されていく文字を、小説感覚で読んでいく。それが『サウンドノベル』なのだ。舞台は山奥。突然、主人公の青年と奈美を襲った事故が事の発端となる。体を休めるために立ち寄った館には、何やらうさんくさい香りが…。

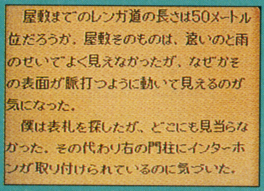
そんな導入部でストーリーが展開していく。もちろん、ただ読んでいくわけではない。途中、選択肢が入り、どちらかを選ぶことによってストーリーの展開がかわる。ゲームブックの、めんどうなページめくりをなくしたようなものだと思っていい。

当然『サウンド・ノベル』というくらいなので、音はふんだんに使われている。サンプリング音も使っているので、臨場感はバツグン。十数ページに1度、多少のアニメーションを伴う1枚絵（P・E）も登場するので、イヤでも想像をかきたてられる。

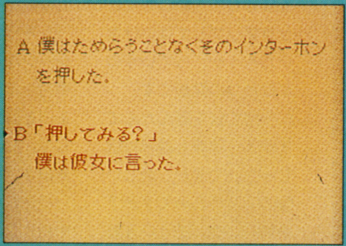
要するに、想像を手助けする効果音・画像入りの小説と考えてくれればいいだろう。



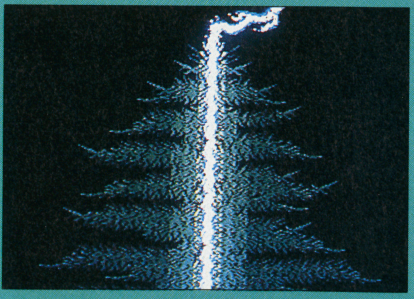

↑テーマの通り不気味なタイトル画面

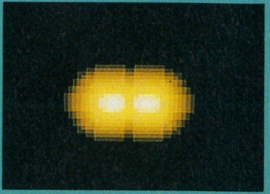



↑基本的な画面構成。次々に現れる文字を読みとり、送っていくだけだ。文字画面上に雨が降ることもある




←ときどき現れる選択肢。どれを選んでもゲームオーバーにはならない





↑→ゲームの要所に配置されたP・E。少しだけ動くが、具体的な動きは見られない。想像の妨げになるものは見せたくないからだ。S・Eにしても同様だ



©CHUN SOFT ※画面は開発中のものです。

中村　それが音プラス映像なんです。あと中のシナリオを自分で選択できることですね。本とか映画っていうのは一方的に自分が受けるだけのものですから「オレだったらそこであんなことしないよ」とかね「あんなことないわよ」と思っても、絶体に体験できないですよね。それを可能にしてあげるっていうのかな。

――選択肢とかってガンガンありますか？

中村　そのへん、発表会で皆さんに見ていただいていろんな意見を伺ったんで、これから考慮して行きたいと思いますね。入れていったりとか、またはずしていったりとか。変更したいと思いますから。

――発表会での意見っていうのは、選択肢が少ないっていうほうが圧倒的に多くありませんでした？

中村　ええ、多いですね。本当はあの頭に、ひとこと言っては何て言おうっていうやりとりのシーンがあったんですよ。それで、他のゲームと違うんだよっていうことをアピールしたかったんで入れてたんですけど、ちょっとそこのシナリオのノリがおもしろすぎるんで(笑)。

――もったいないな、と。

中村　いや、雰囲気が合わないなと。ただ、やっぱり選択肢が少ないっていう意見も多くいただきましたし、あと、もっとビジュアルを見たいっていう方もいらっしゃいましたし。

――最初の所にでてきた選択肢は、結果としてはどっちを選んでも同じところへ合流しましたよね。ゲームの中に入って行くと、もっとバラエティに富んでるんですか？

中村　そうですね。でも、一応、１本の幹は通してます。

――基本的にエンディングは１つですか？

中村　そこはちょっとノーコメントということで…。わはは。やっていただくということで。

――マルチエンディングっていうのは、ストーリーとは関係ない、成果を競うものが多いですよね。ＲＰＧでもほとんどそうだと思うんです。こういうゲームですと、途中の分岐点が自分で選べるので最後の所がマルチエンディングになるんであれば、何回でも遊べますよね。

中村　そうですね。だから、一遍限りではなくて、何回も遊べるゲームにはしますよ。ただ、同じところを何回も通過するのは大変だから、ぼくらが考えてるシステムっていうのは最初の１回は自分の選んだところを必ず１通り最後までたどってもらって、それで、あとで、あそこであっち行ったらどうなるって気になることって結構あるでしょ？　それをすぐにぱっと戻って選べるようにしようかなと。こっちだったらこうなったのかとか。もう自由に行ける。

――要するにクリアすると面セレクトできるみたいな。

中村　そうそうそう。いやあ、最初っから情報選べたらね、選ぶ慎重さがなくなるでしょ？「あ、どうしよっかなー」ってときに、とりあえず上から順番に見ていっちゃいますよね。それじゃつまんないから。結構選択肢なんかでもどうしようかなあって悩ますような選択とか出てきますよ。

――それでかなり違いますか？

中村　そうですね。もちろんかわらないものもありますよ。ドラクエの「はい」言っても「いいえ」言っても同じみたいなものはあります。どっちでもいいようなことが、たとえばコップがあったのをちょっと動かしたのが原因で話がちがってきたりとか、そういうのもあるだろうし。

――もちろんデッドエンドみたいのはないんですよね？

中村　ええ、ないです。

## チュンソフトはゲームを全部作れる会社だ

――サウンドノベルシリーズは今後定期的に出していく予定ですか？

中村　評価いただければですよ。そりゃあ。やっぱりつまんないよねって言われればツライですから。

――サウンドノベルシリーズを、今後どういう展開でしてみたいですか？

中村　えーっと、正直に言いますと、とりあえず今回は、すべてチュンソフトのオリジナルで、自社の社員たちで作り上げてるんですけども、もしいい形でできて、ひとつのメディアっていうかジャンルとして評価いただければ、興味をもっていただいた作家の先生とかに会って、書いていただけたらいいなあと思っています。

――シナリオっていうのは重要になりますからね。そこを敢えて内部にしたのは？

中村　ひとつにはチュンソフトっていうのはもともとオリジナルゲームを全部作れる会社だっていうのをアピールしたかったんです。だって『ドアドア』のときだってそうでしょう。音楽から音から全部作れるんだけど、なぜか気が付いたらプログラマー集団みたいな、そういう風に言われるようになっちゃったみたいで。やっぱり、一応全部作れるよっていうのをやりたかったんです。あと、マルチシナリオなんで、書く量がとてつもないんですよ。小説１冊とかいう次元じゃないんで。なんで、それだけのものを実体のないものに対して、プロの

先生に書いていただくのは…ね。ま、そんなわけで社内制作ということになりました。

――でも営業的なことを考えれば、だれか名前のとおった先生に書いてもらった方がはるかに有利ですよね。

中村　ええ。そうなんですけどね。

――文字情報って何文字くらい入るんですか？

中村　えーっとね。…64万文字かな。

――64万文字!?

中村　原稿用紙1600枚だから。

――ライターでもいやだなって思っちゃいましたね(笑)。

中村　多分依頼されたらお断りするでしょ。

――初めっから言ったらイヤでしょうね。

中村　書いてる人間も死んでますもの。

――書いてるうちに少しずつ少しずつ増えていったらしょうがないですけどね。

中村　文庫本なんかよりはるかに多いですからね。それはやっぱりマルチがゆえの宿命でしょうね。ひと通りじゃつまらないし。

## 作ってる人にしか分らない技術です

――チュンソフトっていうと、テクニックのチュンソフトって感じがするんですけど、とくに技術的に苦労されている点とか期待してほしいところとかはありますか。

DATA

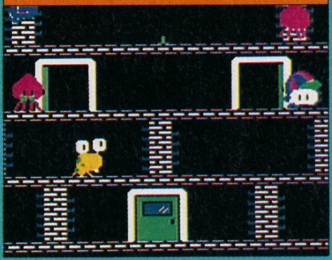
## 中村光一氏の全ソフトカタログ

『弟切草』はチュンソフト初のオリジナル作品となったが、中村光一氏が手掛けたゲームは数多い。実際に中村氏がプログラムを担当したのは初期作品のみだが、最近の作品にもディレクターとして携わっている。

ファミコン以外でもパソコン版『ドアドアマークII』『タイプソフト』、ＮＥＳ版『ドラゴンウォーリアI』『ドラゴンウォーリアII』があるが、ファミコン版になったものがほとんどなのでここでは割愛する。ファミコン版の７作品を紹介してみよう。

### ドアドア

エニックス／'85年7月18日発売／4900円(税別)



自機のチュン君で画面上のエイリアンをすべてドアの中に閉じ込めれば面クリアのアクションパズル。ファミコン版も、中村光一氏の入選作に改良を重ねた『ドアドアマークII』だ。ファミコンデビュー作。

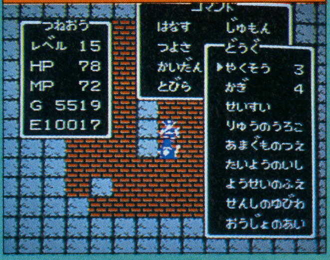
### ポートピア連続殺人事件

エニックス／'85年11月29日発売／5500円(税別)

ファミコン初のアドベンチャーゲーム。ＢＧＭがないのもなつかしい。しかし、操作性の良さ、キャラクターのセリフの多様さ、秀逸なストーリーのどれをとっても現在のＡＶＧに劣らない。ＲＰＧへの布石。

### ドラゴンクエスト

エニックス／'85年5月27日発売／5500円(税別)




ファミコン初のコマンド入力式ＲＰＧ。中村光一氏自身も、じっくりプログラム、バランス取りに時間をさいており、そのシステムのスムーズさ、バランスの良さはシリーズIとも言われる。記念碑的作品。

中村　チュンソフトの技術っていうのは、たぶん、作ってる人にしか分からない技術だと思うんですよね、正直言って。だから、こういうスゴイ技術があるからこれを使ってこの題材をどう料理しようっていう発想じゃなくて、あることを自然にこなすために、それはなかなかできないことなんだけど、それをあえてやっちゃうとか。

――応用力がスゴイんですね。

中村　あの画面を見て、なんだファミコンでもいいじゃないかっていう人がいるかもしれないけど、ファミコンじゃ残念ながらあれだけの漢字を1画面に表示することはできないんですよ。部分的にはできても、1画面っていうのはムリなんです。

――そうだったんですか。

中村　発表会用のソフトも、けっこう難しい処理とかもやってるんですよ。だけども全然誰も気が付かないだろうなっていうところですね。あの画面をあれだけのテンポで、漢字かなまじり文で表示するには、かなりの圧縮が必要とかっていうの、全然わかんないでしょ？

表で画面書いてる間に裏で画面を同時に書いてたりとか書き入れたりとか。CPUをマルチで動かしてるっていうんですか、そういうことやってたりするんだけど、そういうのってやっぱりわかんないですよね。

## 作れるところが最初に作らないとね

――話からずれちゃうんですが、このソフトはCD－ROMの布石じゃないかって思ったんですけど…。

中村　みんなにそう言われる(笑)。最初に作った時はあんまり考えてなかったんだけどね。だってCDの話の方が後ですから。発想した段階ではCDのことは考えてなかったんです。文字と音でできるだろうなーって思ってたんで。発表会で、予想してた以上にみんなにそう言われました。そうするとやっぱりそういう方向性にいかなきゃいけないかな、と思って。

――CDじゃないとすると、先程おっしゃってた映画に影響を受けてるんでしょうか。

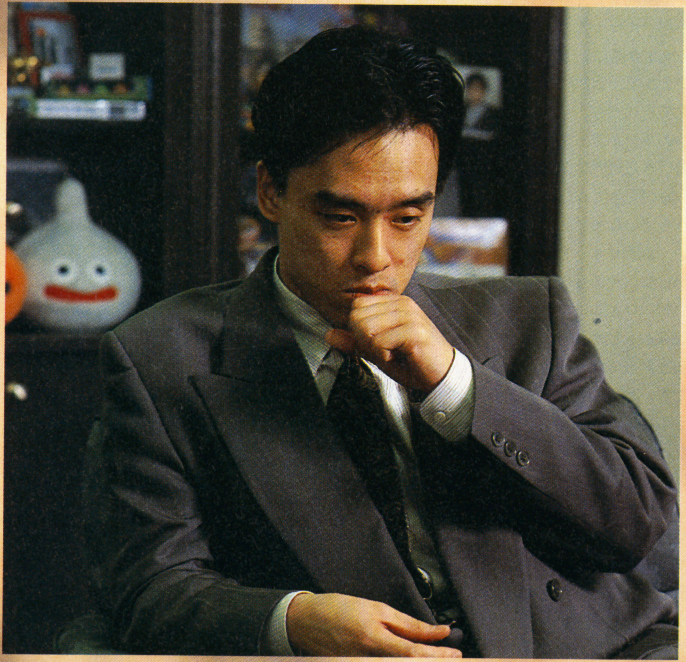
中村　まあ、いろんなものに影響受けてますけどね。でも映画作りたきゃ映画つくりますし。コンピュータという題材を使って純粋に楽しめるものを作ろうということで。でもあの形っていうのはCD云々っていう以前に、誰でも考えると思ったんですよ。

――そうですよね。でも、現実として考えた時に、実際できるかどうかっていうと、そうでもないんじゃないですか？

中村　できませんよね。でも、誰でも考えてできないことを、他の人が先にやっちゃったらさー、くやしいじゃない(笑)。で、やっぱり新しいジャンルっていうか、絶対出てくるはずのジャンルだから。そういうジャンルはやっぱり作れるところが最初に作らないともうそれはぽしゃっちゃうんです。

――そう考えるとRPGはツイてましたね。

中村　RPGもドラクエが最初だからよかったんですよね。あれが○○○○○○とかだったらダメなんですよ(笑)。だったらRPGブームはここまでなかったんです。やっぱり一番最初にスタイルを作るときに、そのゲームの骨組になる部分は、ゲームをちゃんと作れる人が作らないと、間合いとかがとれないとか、全体的な構成がうまくできないとか、バラバラになっちゃうんです。できない人が最初に作っちゃうと、狙いはいいんだけどねー、で終っちゃう。で、大半の評価もやっぱつまんないねー、で終っちゃうから、それはちょっとさみしいものがある。あとー、一番最初にやっておくと、あとはやりやすいってとこかな(笑)。



――でも、実際誰でも想像できるものだけど、誰も想像しなかったでしょうね。

## ひとつおもしろい企画があります

――チュンソフトとして、これからゲームを定期的に出していくんですか？

中村　それはもう、ドンドン。いろんなのを出していきます。

――企画とかは貯まってるんですか？　オリジナルで出そうっていう。

中村　とりあえずやりたいことはあります。

――それがどんな企画なのかは…教えていただけませんよね…。

中村　うーん…。そうですねえ。ほかのハードもありますよね。ファミコンとかゲームボーイとか。ゲームボーイ向きのおもしろい企画を持ってるんです。とってもおもしろい企画なんで、それをヒマができたらやりたいなって思ってます。

――今、自社ブランドのほかにも他の会社のゲームプロジェクトに参加しているものがいくつかありますよね。来年以降っていうのはどういったスタンスで仕事をされるんですか？

中村　そうですねえ。まあいいものを作れれば。それで純粋にみなさんに喜んでいただけるものを作れれば。やっぱりドラクエっていうのは、あれだけのスタッフがそろわないとできないワケだから、それをやっぱり自社でっていうのは無理だし。

――これからどんどん新しいジャンルを作っていく予定ですよね。

中村　ええ、そうですね。ただ、その新しいジャンルが好評ならば、その続編として作っていくということもありますけど。新しいシステムっていうのは慣れるのに時間がかかりますからね。ま、今回は慣れるとかいう問題じゃないですけど。でも「1作1作がいつも新しいジャンルである！」ってぐらいの気迫はありますよ。

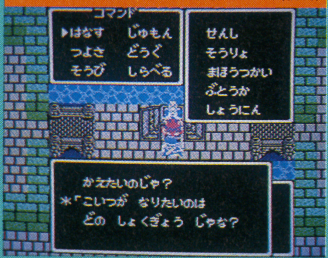
### ドラゴンクエストII

エニックス／'87年1月26日発売／5500円(税別)

初のパーティー制を取り入れたRPG。多人数によるプロジェクトのメインプログラマーとして、中村氏自身も企画、制作にまわった。ただ、バランス取りの時間が少なく、本人としては満足しかねる作品とか。

### ドラゴンクエストIII

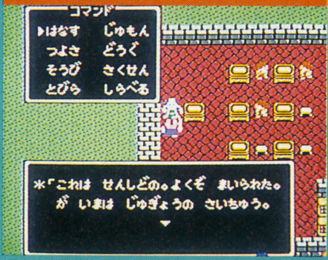
エニックス／'88年2月10日発売／5900円(税別)




パーティー入れ替え制や転職を取り入れたRPG。中村氏は主にディレクターとして、指図する役にあたった。基本的に企画をメインに、プログラムはチュンソフトの新鋭たちに分担させて作りあげたものだ。

### ドラゴンクエストIV

エニックス／'90年2月11日発売／8500円(税別)




章立ての構成やAIの導入が記憶に新しいRPG。IIIのときと同様、分業化の上に立って、ディレクターを勤めた。分業化することによって、似たような洞窟、フィールド等が極力少なくなったのも確かだ。

### ドラゴンクエストV

エニックス／発売日未定／価格未定

現在開発中の人気シリーズ最新版。開発状況を伺ったが、「作ってます」とおっしゃったきり、口を閉ざしてしまった。なかなかガードが堅いようだ。どうやら発売も『弟切草』より後のようで、来年といった所だろう。



©ENIX

# CONTENTS

# HIPPON SUPER!

**5/2 HIPPON SUPER! 6月号**


KEY PERSON

**中村光一氏** 技術はゲーム作りの手段にすぎない……12

VISUAL SHOCK

**モニター上の冒険** ヒトラーの立体幻影……8

**速報・初心会ソフト展示会** [PART I]……2 [PART II]……140

**新ゼルダの伝説・画面写真発表!**……6

**TREND EYE**……24

**TVゲームヒットチャート**……18

**ニュースファイル**……22

HOT GAME REVIEW

- ドラッケン……46
- ガデュリン……47
- ココロン……48
- メタルマックス……49
- ポンピングワールド……50
- ボナンザブラザーズ……51
- アドバンスド大戦略……52
- 一発逆転!DX馬券王……53
- The GG忍……54
- マッピー……55

◆スーパーファミコンSPECIAL

◆シムシティー……70

◆ドラッケン……74

◆がんばれゴエモン～ゆき姫救出絵巻～……76

◆スーパースタジアム……76

**ドラゴンクエストマスターズクラブ**……114

■TVゲーム・ブロードウェイ

- ファミコン……30
- PCエンジン……34
- メガドライブ……38
- ゲームボーイ……42

●バラエティー

- 役立ちコマンドデータバンク……116
- バグボーイクラブスーパー……119
- ウィザードリィ友の会……128
- フリートーク/メーカーズスクランブル……130

●コミック&小説

- 小説ウィザードリィ「風よ、龍に届いているか」……57
- コミックウィザードリィ第3部「復讐鬼の城」……108
- コミッククインティ……138

●コラム

- 神話世界の旅人達……124
- 田尻の電脳遊戯日記/漫画は愛……125
- 怪物博物館/ホラーは踊る……126
- 鈴木みそのTVゲーム昔話……127

中古ソフト情報局……132

NEW SOFT STREET特別版……140

プレゼントのお知らせ……139

新作ソフトスケジュール表……148

次号・HIPPON SUPER!の予告……136


## ハード別ゲームリスト

### ファミコン

オフザーケン/カオスワールド/ギミック/ココロン/ゴジラ2/JuJu伝説/少年アシベ/ダイハード/タイムゾーン/ダウンタウンスペシャル/茶々丸冒険記2/つっぱりウォーズ/絵猫衛門/テトラスター/ドキ!ドキ!遊園地/ドラゴンズレア/バゾルダー/バットマン1.5/バトルベースボール/ファジカルファイター/ベースボールファイター/ムサシワールド/メタルスレイダーグローリー/メタルマックス/役満天国/ランペルール/リトルマーメイド/ロイヤルブラッド/ロボッ子ウォーズ

### スーパーファミコン

SDガンダム外伝/弟切草/ガデュリン/ガンダムF-91/がんばれゴエモン/シムシティー/新ゼルダの伝説/STG/スーパースタジアム/ダンジョンマスター/超魔界村/ディメンションフォース/ドラッケン/バトルドッジボール/ファイナルファンタジーVI/その他

### PCエンジン

ウルトラボックス4号/クイズアベニュー/クイズまるごとザ・ワールド/コブラII/サーカスライド/シャーロックホームズの探偵講座/TVバスケットボール/ニュートピアII/パワーイレブン/PC原人II/ポンピングワールド/マンホール

### メガドライブ

アドバンスド大戦略/ファイアームスタング/ファーステストワン/ボナンザブラザーズ/マスターオブモンスターズ/雷電伝説

### ゲームボーイ

アスミッくんワールド2/アレサII/一発逆転!DX馬券王/SDコマンドワールド/キッチンパニック/ゲームボーイウォーズ/恋はかけひき/ザードの伝説/時空戦記ムー/スノーブラザースJr./ダルマンバスターズ/ちびまる子ちゃん/TMNT II/ドラキュラ伝説II/ドラゴンズレア/信長公記/パズルボーイ2/ハットリス/バトルオブキングダム/バトルギウス/ペーパーボーイ/ラブルセイバー/レジェンド

### ゲームギア

The GG忍/ファンタジーゾーン Gear/マッピー

TVゲーム・ヒットチャート

# TV GAME HITCHART

## スーパーFCからディスカウントまで人気・売れ筋情報

読者が選んだほしいソフト HIPPON SUPER／VOL.5のアンケートハガキより

### SUPER FAMI-COM TOP 10

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ＝ | ドラゴンクエストV | エニックス | 400 |
| 2 | 3 | ↑ | ファイナルファンタジーIV | スクウェア | 252 |
| 3 | 2 | ↓ | ウィザードリィV | アスキー | 228 |
| 4 | 4 | ＝ | シムシティー | 任天堂 | 210 |
| 5 | 5 | ＝ | 真・女神転生 | アトラス | 94 |
| 6 | 6 | ＝ | 新・ゼルダの伝説 | 任天堂 | 90 |
| 7 | 10 | ↑ | ウルトラマン | バンダイ | 64 |
| 8 | ー | ↑ | スーパーR-TYPE | アイレム | 46 |
| 9 | ー | ↑ | ダンジョンマスター | ビクター音楽産業 | 36 |
| 10 | 9 | ↓ | 遙かなるオーガスタ | T&Eソフト | 30 |

読者が選んだほしいソフト HIPPON SUPER／VOL.5のアンケートハガキより

### FAMI-COM TOP 10

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | ↑ | 天地を喰らうII | カプコン | 194 |
| 2 | 7 | ↑ | ファミリーサーキット'91 | ナムコ | 164 |
| 3 | 10 | ↑ | ココロン | シュールドウェーブ タケル | 128 |
| 4 | 3 | ↓ | ジャストブリード | エニックス | 120 |
| 5 | 1 | ↓ | いただきストリート | アスキー | 110 |
| 6 | 4 | ↓ | ダークロード | データイースト | 96 |
| 7 | ー | ↑ | ラグランジュポイント | コナミ | 86 |
| 8 | 6 | ↓ | メタルマックス | データイースト | 70 |
| 9 | 8 | ↓ | イースIII | ビクター音楽産業 | 40 |
| 10 | ー | ↑ | ボンバーマンII | ハドソン | 36 |

### 順位はほぼ定着

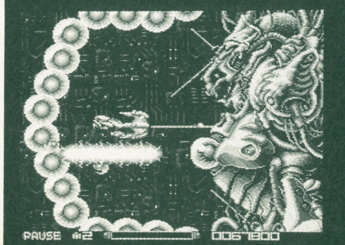
ここ数か月の間、ほとんど同じタイトル群が、ほとんど同じ順位で並んでいます。7位以下はいくぶん敏感に変化してはいますが、「スーパーR-TYPE」と「ダンジョンマスター」が今後の期待作として、「ウルトラマン」と「遙かなるオーガスタ」が発売前後の作品としてランクインした、といったところでしょうか。発売後の作品が「欲しいソフト」としてランキングされることが少ないのは、ソフト本数の少なさがユーザーにソフトを選ばせるのではなくとりあえず買わせてしまうことによって起こるのではないでしょうか。

### 期待作、上位に

スーパーファミコンに比べて順位の変動がかなり激しいランキングではあります。1位は、発売後ですがシリーズ2作目として強い人気を集めた「天地を喰らうII」です。2・3位は勢いの良い、発売前から高い評価をあつめている2作品が並んでいます。この2タイトルに席ゆずる形でランクダウンしていったのが5・6位で、思えばこれらも良い評価を得たファミコンオリジナルでした。代わって初登場組ですが、「ラグランジュポイント」はジャンルとしていまだ根強いRPG、「ボンバーマンII」は対戦もあり懐かしい作品の続編です。

## LOOK OUT！

### 一今号の注目ソフト一

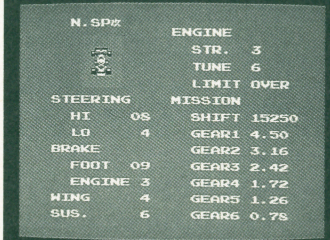



↑アーケード版に比べてステージ構成に多少変化が見られる ステージ1はスーパーファミコンオリジナルだ ボスも変更になったものがかなり多くいる

「グラディウス」「ダライアス」に続くシューティングのビッグタイトル「R-TYPE」のスーパーファミコン版「スーパーR-TYPE」が着実に前人気を集めています。基本的には業務用「R-TYPEII」の移植なのですが、ステージやパワーアップその他にオリジリティを加えた作品です。大ヒットした前作に比べて全体的においてどんなアレンジがほどこされるのかが興味深いところです。

## LOOK OUT！

### 一今号の注目ソフト一




↑車の各ハーツのデータも徹底しているが、何よりもすごいのがコース レイアウトはもちろん、コースわきの建物や海などの風景までもが再現されているのである

いきなり2位にランクされるほどの人気を集めた「ファミリーサーキット'91」。シリーズ2作目ですが前作と同じくゲームスタジオ／遠藤雅伸が開発に携わっています。彼は個人的にF-1に興味を持っているため、随所にマニアックとも思えるこだわりがちりばめられています。マシンの数値設定からコースのレイアウトに至るまで実に細かい作りが行われています。定評ある前作に続いて、本作品もすでに注目を集めつつあります。

●得点の計算方法…メーカー名の横の得点は、アンケートはがき1枚につき、1位に3点、2位に2点を与え、満点が1000点になるように換算したものです。

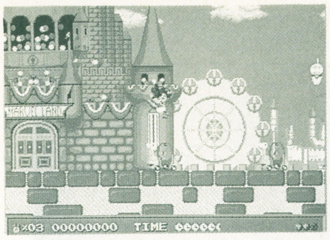
## READER'S VOICE 〜読者の声〜

●つい最近中古屋でダークロードを買ったのですが、ひょっとしてこれはホビーゲーム機でのRPGの究極の形なのではないでしょうか？　機敏度による同時攻撃方式や、テーブルトークばりのシナリオの自由。ソーサリアンのパクリといっては失礼だと思います。この面白さはぜひみなさんにも体験してもらいたいですね。
（千葉県・橋本俊太郎）

●MDでマーベルランドが出ると知ったとき「ゲッ！」と思ったけど、写真を見るといいじゃあーりませんか。これは買いですね。
（福岡県・井手美貴）

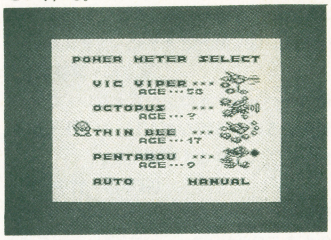
●スーパーファミコンで２人プレイが出来るゲームがもっと出て欲しい。
（大阪府・北川大輔）

●パロディウスだ！　はFCよりもGBの方がアーケードに近いから、そっちの方がいいなぁ。でも私、GB持ってない…。
（静岡県・テドかつ！）



↑アーケード版はこれでもかというぐらい回転しまくったマーベルランド。グラフィックは超キレイなのだが、あの回転をMD上でどのぐらい再現できるか期待大。

↓お笑いシューティングゲーム「パロディウスだ！」GBということを考えれば、よく出来た移植といえよう。それどころかFC版より面白い、という声も。




## 読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER！ VOL.5 のアンケートハガキより

# PC-ENGINE TOP 10

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 4 | ↑ | ポピュラス | ハドソン | 146 |
| 2 | 6 | ↑ | F-1 サーカス'91 | 日本物産 | 94 |
| 3 | 5 | ↑ | コズミックファンタジー2 | レーザーソフト 日本テレネット | 92 |
| 4 | 2 | ↓ | マンホール | サン電子 | 74 |
| 5 | — | ↑ | コブラII | ハドソン | 64 |
| 6 | 1 | ↓ | イースIII | ハドソン | 62 |
| 7 | — | ↑ | ソーサリアン | ビクター音楽産業 | 36 |
| 8 | — | ↑ | 天外魔境II | ハドソン | 34 |
| 9 | — | ↑ | エルディス | メサイヤ | 30 |
| 10 | — | ↑ | シャーロックホームズの探偵講座 | ビクター音楽産業 | 28 |

### 新タイトルが４作

ついにワルちゃんが消えちゃった。残念。と、こんなこと書いてる場合じゃないね。

ここのところ、入れ替わりがはげしいPCエンジンです。今月も４本が新登場しました。得点を見ても、ズバ抜けたものはありません。まさに群雄割拠の戦国時代をほうふつとさせます。

そんな中で、確実に得点を伸ばしているのが「F-1サーカス'91」です。前号で〝注目〟と書きましたが、やはり上がってきました。前作で不満だった点も改良され、ますます遊びやすくなりました。パート２ものも、こーゆー良心的なものばかりならいいのですが…。

## LOOK OUT！

↑全部で３つのシナリオがある。文字情報よりも、音声として耳から得る情報のほうが多い。絵と音の存在感が今までにないアドベンチャーゲームの空間を作り出す

### 一今号の注目ソフトー

「まるで映画を見ているような」という形容が、ぴったりハマるソフトが登場します。ビクター音産の「シャーロックホームズの探偵講座」です。ビデオから取り込んだ画像が、秒10コマでアニメーションします。普通のテレビアニメが秒８コマですから、動きの良さは想像できると思います。また、今までの多くのアドベンチャーと違い、推理力、観察力がモノを言う本格派です。実は「早くマスターロムで遊びたい！」と、個人的に熱望しているのです。

## 読者が選んだほしいソフト

HIPPON SUPER！ VOL.5 のアンケートハガキより

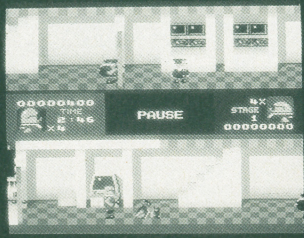
# MEGA DRIVE TOP 10

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ＝ | シャイニング&ザ・ダクネス | セガ | 180 |
| 2 | 7 | ↑ | マーベルランド | ナムコ | 144 |
| 3 | 8 | ↑ | アドバンスド大戦略 | セガ | 114 |
| 4 | — | ↑ | ボナンザブラザーズ | セガ | 90 |
| 5 | 2 | ↓ | ふしぎの海のナディア | ナムコ | 66 |
| 6 | 4 | ↓ | 三国志列伝 | セガ | 60 |
| 7 | — | ↑ | ソニック・ザ・ヘッジホッグ | セガ | 56 |
| 8 | 3 | ↓ | レッスルボール | ナムコ | 52 |
| 9 | — | ↑ | ラングリッサー | メサイヤ | 44 |
| 10 | — | ↑ | ゼロウイング | 東亜プラン | 34 |

### 上位層は定着化

『シャイニング＆ザ・ダクネス』のヒットは相変らずですが、一時の勢いは薄くなり、点数が平均化してきました。その原動力になったのがナムコの新作『マーベルランド』です。業務用から移植のアクションで、遊園地さながらのフィールドを駆け回るゲーム性が高い評価を得ています。新登場４作の中では『ソニック・ザ・ヘッジホッグ』が良質のアクションということもあって、今後票を伸ばしてきそうです。ところで、ランクインしているメーカーはセガ、ナムコ、メサイヤの３社のみです。他のサードパーティにも奮起を期待したいですね。

## LOOK OUT！




↑ちょっと奇妙なグラフィックがかもし出すムード。「コミカル」の一言には収まりきらないビジュアルはゲームセンターでも異彩を放っていた。主人公は泥棒だ

### 一今号の注目ソフトー

独特のグラフィックで人気が高かった『ボナンザブラザーズ』が移植されます。メガドライブ版はさすがにグラデーションの表現等が甘く感じられますが、まずは合格点をつけても問題はないでしょう。２画面分割を使った同時２人プレイも業務用を再現してあり、全体的に高い評価が与えられています。普通のファンタジーや戦争物のアクションゲームに飽きてしまった方にはピッタリのゲームと言えましょう。面白おかしい雰囲気が出てます。

※前号のPCエンジンTOP10の中で、レーザーソフト日本テレネットの名称が、ルーザーソフト〜となっていました。関係者の方々に御迷惑をおかけいたしました。

## READER'S VOICE ～読者の声～

●高い金を払ってまでやりたいようなゲームがない。だいたい値引き後でも5000円前後では、はずれたときが恐くて買えない。
（東京都・高橋慎吾）

●スーパーファミコンが買えない。抱き合わせで5万～6万などだし、ソフトも抱き合わせ用のしかなくて買えない。
（岐阜県・竹中敏信）

●シャイニング＆ザ・ダクネスは久々に味のあるRPGだった。（愛知県・犬塚真也）

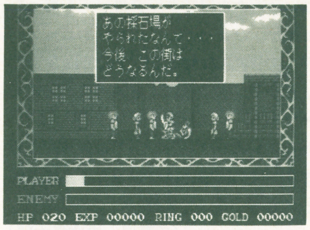
↑発売されて、実際に良い数字を残しつつあるMD、「シャイニング＆ザ・ダクネス」

## SHOP'S VOICE ～お店の声～

●スーパーファミコンやメガドライブのソフトが伸びてきたせいか、ファミコンソフトは今いち不調の感が強い。

●かつてヒットしていた作品は、価格をグーンと落としさえすれば買い求めるファンは多い。やはり最近のニュータイトルに元気がないのも理由の１つか。

●「イースIII」は期待度も高かったが、実際に発売されてもやはりヒットしている。CD-ROMの普及も進んだようだ。



↑CD-ROMは「イースIII」をはじめ、最近良作が多い。今後のラインナップも充実

# 読者が選んだほしいソフト GAME BOY TOP 10

HIPPON SUPER! VOL.5のアンケートハガキより

| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | = | ウィザードリィ外伝 I | アスキー | 320 |
| 2 | 2 | = | パロディウスだ！ | コナミ | 182 |
| 3 | − | ↑ | 聖剣伝説FF外伝 | スクウェア | 110 |
| 4 | 8 | ↑ | ゲームボーイウォーズ | 任天堂 | 76 |
| 5 | 4 | ↓ | Sa・Ga2 | スクウェア | 66 |
| 6 | 6 | = | ロックマンワールド | カプコン | 46 |
| 7 | − | ↑ | ソロモンズ倶楽部 | テクモ | 34 |
| 8 | 9 | ↑ | ウルティマ外伝 | ポニーキャニオン | 30 |
| 9 | 7 | ↓ | ファミリージョッキー | ナムコ | 28 |
| 10 | − | ↑ | スーパーロボット大戦 | バンプレスト | 26 |

### ウィズ外伝まだ強し

発売日がどんどんと延びてしまった「ウィザードリィ外伝 I 」ですが、人気は相変らず。ファンはありがたいものです。今回、何といっても注目は、3位の「聖剣伝説FF外伝」（スクウェア）。5位の「SaGa 2」と合わせて、スクウェアのRPGへの信頼感は相当なものですね。ゲームボーイにはRPGは不向き、との声もありますが、「ウィズ I 」「FF外伝」「SaGa 2」「ウルティマ外伝」と4タイトルもTOP10入りしているところを見ると、プレイヤーはそれほど気にしていない。良いゲームは多少のマイナス点を差し引いても良いということでしょうか。

# 玩具店売れ筋ソフト TOY SHOP TOP 10

4月11日付調査

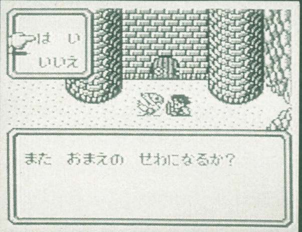
| 今回 | 前回 | 動向 | タイトル | 機種 | メーカー | 得点 |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | = | スーパーマリオワールド | SFC | 任天堂 | 60 |
| 2 | − | ↑ | ファイナルファイト | SFC | カプコン | 45 |
| 3 | − | ↑ | ウルトラマン | SFC | バンダイ | 43 |
| 4 | − | ↑ | 遙かなるオーガスタ | SFC | T&Eソフト | 35 |
| 5 | − | ↑ | シャイニング＆ザ・ダクネス | MD | セガ | 33 |
| 6 | − | ↑ | ダライアスツイン | SFC | タイトー | 30 |
| 7 | − | ↑ | スーパー桃太郎電鉄 | GB | ハドソン | 28 |
| 8 | − | ↑ | イースIII | PC | ハドソン | 25 |
| 9 | − | ↑ | ワールドスタジアム'91 | PC | ナムコ | 23 |
| 10 | | ↑ | まじかるタルるートくん | FC | バンダイ | 20 |

### SFCシェア拡大か？

スーパーファミコン本体の出荷数が増え続ける限り、「スーパーマリオワールド」は売れ続けるのでしょう。これで5号連続の1位になりました。メガドライブの久々のPRG、「シャイニング＆ザ・ダクネス」。売れ筋で1位になっているおもちゃ店も多く、売り上げに大貢献してくれたようです。

機種別には1位～4位と6位にスーパーファミコンがランク・イン。ハードのシェアを確実に伸ばしていることが良くわかります。また、ファミコン、ゲームボーイ、メガドライブ、PCエンジン、すべての機種が入っているのも特徴的です。

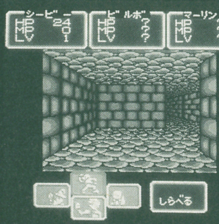
## LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一




↑ファイナルファンタジーと共通の世界観を持つアクションRPGとしての外伝が登場です。あの「チョコボ」が何らかの形でゲームに出てくるという話です

「聖剣伝説」。このタイトルを見て、「あっ」と思った人は、かなりゲームライフの長い人ですね。そう、この「聖剣伝説」というタイトルは、今から3、4年前に、スクウェアからの発売ソフトラインナップにずっと名を連ねていたタイトルなのです。もちろん、「FF」とは、まったく違う内容のものになる予定でした。その企画は残念ながら実現しませんでしたが、そのタイトルが「FF」と合体。今、最も注目されるソフトになったワケです。

## LOOK OUT！ 一今号の注目ソフト一




↑ダンジョン、城、町中とすべてが3Dで表現されます。さらに、リアルに迫ってくる扉や階段が、体感ゲーム感覚で登場します。16ビットの特性を充分に生かした作りです。

今回5位に初登場の「シャイニング＆ザ・ダクネス」。アクション、シューティングが主流のメガドライブソフトの中で、久々のRPG作品の話題作となりました。「ドラゴンクエストIII、IV」の制作に携わったスタッフによる作品ということで、大々的に開かれた発表会等の宣伝効果もかなりあったようです。セガオリジナルのRPGとしては「ヴァーミリオン」以来ですが、「ヴァーミリオン」があまり話題にならなかっただけに、この5位は大きいですね。

●玩具店売れ筋トップ10は、キディランド原宿店、銀座博品館トイパーク、ファミコンランド中部本部のご協力により編集部が独自に集計しました。

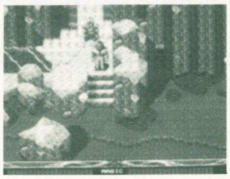
## パソコンゲーム売れ筋ソフト
# PERSONAL COMPUTER TOP 10

### ファルコム新作！

日本ファルコムの新作はシミュレーションゲーム「ロードモナーク」でした。ちょっと衝撃的ですね。ゲームは他の国を壊滅させる、というもの。展開はリアルタイムで、命令を与えていないキャラクターもオートで動いてくれるなど、実に遊びやすくなっています。

4位の「テレインエディター」は、「シムシティー」の拡張エディターのようなもの。海とか川を埋めたてる、なんてことも、これがあればできますよ。

**—今号の注目ソフト—**



←広がりのあるシナリオを持つ。「時空の神戦」のサブタイトルあり

今月の注目作はT＆Eソフトの「ルーンワースII」。究極のアクションRPGを目指して開発されたもののようです。自由度が高いシナリオが最大の魅力の作品といえるでしょう。

| 今回 | 前回 | タイトル | メーカー | 機種 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 10 | 信長の野望・武将風雲録 | 光栄 | PC8800/PC9800 |
| 2 | — | ロードモナーク | 日本ファルコム | PC9800 |
| 3 | — | ドラッケン | 富士通／EPICソニー | PC9800/FMTOWNS |
| 4 | — | テレインエディター | イマジニア | PC9800/X68000 |
| 5 | — | 提督の決断 | 光栄 | PC8800/FM TOWNS/MSX2 |
| 6 | 2 | A. III. | アートディンク | PC9800 |
| 7 | — | ディスクステーション98EX | コンパイル | PC9800 |
| 8 | — | ルーンワースII | T&Eソフト | PC9800 |
| 9 | — | ディスクステーション4月号 | コンパイル | MSX2 |
| 10 | — | 三国志II | 光栄 | PC98・88/X68/MSX2/FMTOWNS |

## アーケード人気ゲーム
# ARCADE GAMES TOP 10

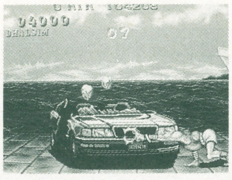
### 期待作ランクイン

AOUショーで最も注目を集めていたカプコンの「ストリートファイターII」がさっそく1位にランクイン。キャラクターを8人の中からセレクトできることが人気を得ているようです。

3位の「キングオブザモンスターズ」はSNK・ネオジオ作品。今までのネオジオソフト中、最も高いインカムを得ることになりそうなヒット作品です。「ASOII」のランクインも待ち遠しいところです。

アップライト型ではナムコの「スティールガンナー」がランクイン。3Dタイプのガンシューティングです。

**—今号の注目ソフト—**



←6ボタンを駆使する格闘もの。使用キャラにより操作性までさまざま

8人のキャラクターそれぞれに個性があり、必殺技が派手な「ストリートファイターII」。前人気通りの大ヒットを記録しています。前作がヒットしたのは何年も前ですが、その続編としてかなり大幅にゲーム性に変更が加えられています。

**テーブルゲーム**

| 今回 | 前回 | タイトル | メーカー | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | — | ストリートファイターII | カプコン | 格闘アクション続編。キャラクター選択式 |
| 2 | 1 | クイズ殿様の野望 | カプコン | カプコンクイズ3作目。国盗りを行う |
| 3 | — | キングオブザモンスターズ | SNK | 怪獣を使う日本の大都市でのプロレス |
| 4 | 5 | クイズ宿題を忘れました | セガ | 最近ヒット作の多いクイズゲームセガ版 |
| 5 | — | ハットトリックヒーロー | タイトー | ズームアップ付きのサッカーゲーム |

**体感ゲーム（アップライト・コックピット）型**

| 今回 | 前回 | タイトル | メーカー | 内容 |
|---|---|---|---|---|
| 1 | 1 | ファイナルラップ2 | ナムコ | 新コースをプラスしたシリーズ続編 |
| 2 | — | スティールガンナー | ナムコ | SF3Dシューティング。敵はロボット |
| 3 | — | ラッドモビール | セガ | 大陸横断レースゲーム。天候も変化する |
| 4 | 2 | スペースガン | タイトー | SF風のガンシューティングゲーム |
| 5 | 3 | ハードドライビング | アタリ／ナムコ | 3Dポリゴン使用のカーシミュレーター |

## ディスカウントショップ売れ筋ソフト
# DISCOUNT SHOP TOP 10

**今号の調査協力店：カメラのさくらや新宿大通り店**

### 最近の安売りソフト

最近力を入れているソフト、価格的に求めやすくなっているソフトのお話を聞いてみた。まずはファミコンから。「京都財テク殺人事体」と「ムサシの冒険」が¥1980。PCエンジンでは「サイバークロス」と「青いブリンク」が¥1980。メガドライブの「E-SWAT」が¥1680。ゲームボーイ「クラックス」は¥1500。ゲームギア「斬ギア」が¥1980とのこと。

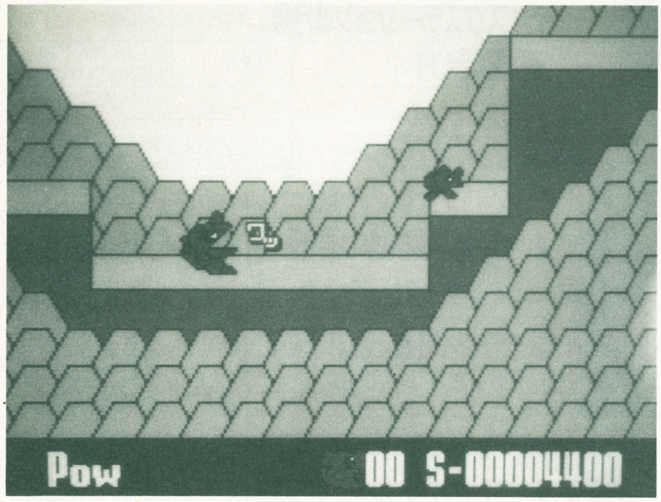
↑地下売り場の半分がTVゲーム関係のハード、ソフト、雑誌で占められ、残り半分はモデルガン等のホビー商品売り場である。ちなみにSFCはいまだに入荷即日完売とのこと。

| 今回 | タイトル | 機種 | メーカー | 標準価格 | ディスカウント価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 1 | シャイニング&ザ・ダクネス | MD | セガ | ¥8700 | ¥6960 |
| 2 | ジョーモンタナフットボール | MD | セガ | ¥6000 | ¥4070 |
| 3 | コズミックファンタジーII | PC | レーザーソフト 日本テレネット | ¥6780 | ¥4540 |
| 4 | イースIII | PC | ハドソン | ¥7200 | ¥4980 |
| 5 | ポピュラス | PC | ハドソン | ¥7800 | ¥5460 |
| 6 | 天地を喰らうII | FC | カプコン | ¥8500 | ¥6800 |
| 7 | 人生劇場II | FC | タイトー | ¥5900 | ¥3950 |
| 8 | ウルトラマン | SFC | バンダイ | ¥7800 | ¥6240 |
| 9 | 遥かなるオーガスタ | SFC | T&Eソフト | ¥9800 | ¥7840 |
| 10 | ファミリージョッキー | GB | ナムコ | ¥3500 | ¥2370 |

# NeWS FILe vol.6

## ナムコ、SFCに参入決定

### ●サードパーティーの大御所、本年末にSFCソフト第１弾を発表



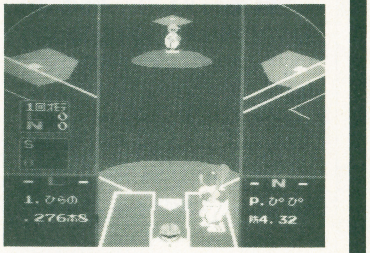

↑第一作として予定されているのはFCシリーズでも好評のワギャンランド

大手ソフトメーカーの中で唯一スーパーファミコン用ソフト市場への参入を見合せていたナムコが、この度遅ればせながら、年末に第１弾ソフトを発表しSFC市場への参入を表明した。

元を辻れば88年11月に端を発した、FCソフトの年間生産本数制限の契約に関する任天堂との交渉の長期化が、ナムコのSFC市場参入の先行きを不透明なものにしていた。一時は「ナムコのFC撤退」などの極端な噂まで流れた後、結局89年の８月に契約を更改したナムコは、当時まだ未参入であったGB市場にも参入する運びとなり、SFCに関してもその動向が注目されていた。

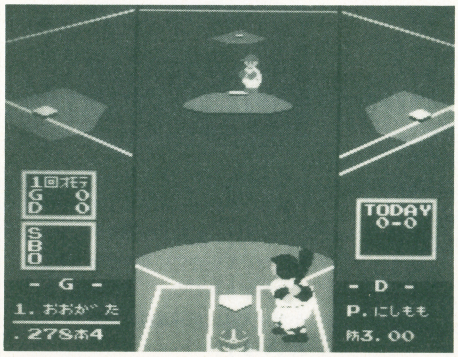
恐らくは、SFCに対するユーザーの反応や市場の行方をある程度見定めた上で参入を決定するであろうと思われていたナムコだが、予想通りこの時期になっての満を持しての市場参画となった。

第１弾ソフトとして予定されているのはアクションゲームの「ワギャンランド」。以降、定評のあるスポーツゲームを中心に順次新作を発表してゆくとのことだ。




↑GBやPCでも移植されたナムコのスポーツゲームがSFCで出る日も遠くない

ともあれ、ユーザーにとってみれば多少の遅れを伴なったとはいえ、ソフトメーカー最大手の市場参入は頼もしい限り。任天堂と共にファミコンブームの礎を築いたナムコの参入は、ＳＦＣ市場の熟成に一層の拍車をかけることだろ予想される。ＦＣ版で多くのヒットシリーズを持つナムコが、ＳＦＣではどのような新作を発表してくれるのか、ひとまずは期待を持って続報を待ちたいところだ。




↑６作を数えるファミスタシリーズもSFC化か？

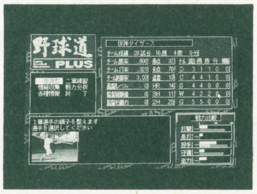
## ゲームと通信の融合。まずはパソコンから

### ●パソコン通信はゲームに新たなフィールドを開拓するニューメディアとなり得るか

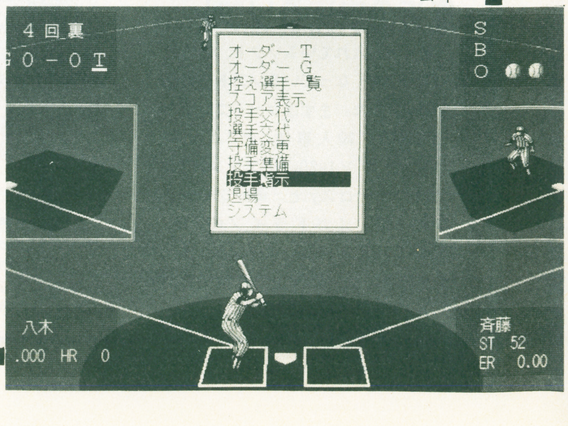
ゲームとパソコン通信を結びつけた、より広いシステムを利用できるパソコンソフトを企画製作してゆく㈱シーツゥワールドが設立された。この会社は今後年に２作程のペースで、パソコン通信とゲームを融合させたソフトを発表してゆく予定で、注目の第１作も同時に発表された。タイトルは「野球道PLUS」(仮称)。プレイヤーが監督となって選手を動かしていくベストプレー型のゲームだが、ホストコンピュータに全ての個人データがリアルタイムでセーブされていくという、通信システムならではの画期的なシステムが導入されている。加えて、個人データを利用して、数万人の登録メンバー全員と勝率を競うリーグ戦に参加できるようになっており、大規模なスケールの中でプレイが可能となっている。また、モデルユーザーの為にダイヤルＱ２をシステムに導入し通信手順の簡便化を計るなど、先端の通信システムが取り入れられている。

↑第一作は野球ゲーム。プレイヤーが演ずるのは監督の役だ

残念ながら、ファミコン、PC、MDなどのソフトを発表する予定は無いらしいが、通信を利用したゲームは大きく発展の余地がある未知の分野。ひとまずはパソコンゲームによる今後に注目しつつ、スーパーファミコン等の僕らのハードに技術がフィードバックされるのを待ってみよう。




←400ラインアナログモードの画面。パソコンゲームならではの画質の美しさだ

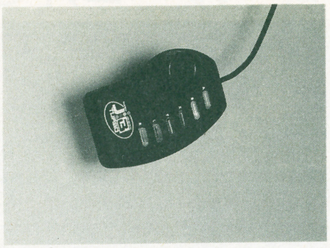


# 待望のジョイスティックが発売

●SFCユーザーに朗報。SFCを最大限に楽しむための"JB"シリーズ

スーパーファミコンの発売以来、要望の声が強かったジョイスティックと連射アダプターが、HAL研究所より7月中旬に発売されるはこびとなった。

ジョイスティック「JB KING」は予価8900円。スーパーファミコンの6つのボタン全てに連射がかけられ、さらに各々のボタンのボリュームを回すことで連射スピードを変えることができる。特筆すべき機能としては、ゲーム中にポーズのON／OFFを断続的に繰り返すことによって進行をゆっくり見せるスローモーション機能などをフィーチャーしている。ボタン位置をプレイヤーの任意で変更もでき、限りなくアーケードに近い操作感を作り出している。「JB TURBO」はKINGの下位機種的な存在。スーパーファミコン本体とコントロールパッドの間に接続して通常のコントローラを連射可能にする。ケーブルがついているので延長ケーブルとしての使い方もできる。予価2800円（税込）。



↑JB-TURBO。小さいながらも、6つのボタン。それぞれに連射ボリュームが付いている

➡JB-KING。ずっしりとした安定感も特色

# 旅のお供に「ツインビー!」

●ゲームボーイ用キャラクター電池

コナミから「ツインビーだ！」をフィーチャーしたオリジナルキャラクターバッテリー（電池）が発売された。

主にゲームボーイユーザーのための電池、といった趣きで、単3マンガン乾電池が4本入￥200円で店頭に並ぶ。外出した先で急に電池切れに見舞れた時など、4本組のツインビー電池は便利な予備にもなりそうだ。現在コナミでは、他のキャラを使った乾電池も考案中とのこと。

# 映画「カブキマン」ビデオで再登場

これぞ90年代のヒーローだそうな

ナムコがアメリカのトロマINCと共に製作した映画「カブキマン」がビデオでリリースされる。3月に日本でも劇場公開され好評を博した作品で、ナンセンスヒーローが主役のアクションコメディー。ゲーム製作会社が他のメディア、特にヴィジュアルとしての共通項を持つ映画の製作に関わったということで注目に値する作品だ。

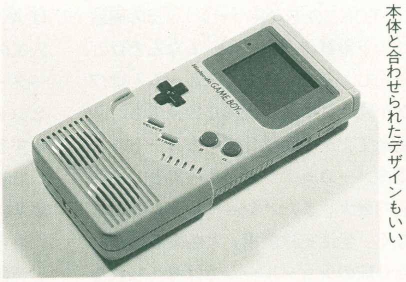
⬅派手派手の歌舞伎コスチュームに身を包み、割箸、巻き寿司を駆使して悪を倒す日米混血ヒーロー。カラー、字幕スーパー、105分、税抜14800円。6月21日発売

# ゲームボーイ用のスピーカー登場

●音が泣き所のゲームボーイをステレオ対応のスピーカーでグレードアップ

電車の中や屋外でゲームボーイをプレイすると、音の大きさがなんとも頼りないと感じる人も多いかもしれない。

サン電子から発売の「サウンドボーイ」は通常モノラルのゲームボーイのサウンドをステレオに変換する専用スピーカーだ。横95㎜、縦77㎜、厚さ36.5㎜の極小サイズにまとめられたスピーカーは、本体を包むように接続し、接続状態における本体操作への影響は全くないように設計されている。また、ゲームボーイ本体に準拠する色調でまとめられており、全く異和感を感じさせないデザインとなっている。￥1980(税別)、単3電池2本を使用。



⬅簡単に接続できる簡易スピーカー。本体と合わせられたデザインもいい

# マルチメディア対応の新規格発表!

●NECホームエレクトロニクス、CD-ROM動画圧縮技を開発

CD-ROMを使用したマルメディア規格といえば、すでにDVI、CD-Iがあるが、新たにNECホームエレクトロニクスからNIDが発表された。

このNIDの特長は、動画利用と低価格を同時に実現できるという点で、商品化の時点では10万円台の価格が可能になるはずだという。

また、様々な周辺ハードとのシステム化が検討されており、その中で、PCエンジンとの対応も検討されている。実現化するのは、まだ当分先の話だろうが、CD-ROM²を越えるマルチメディアゲームマシンとなるに違いない。

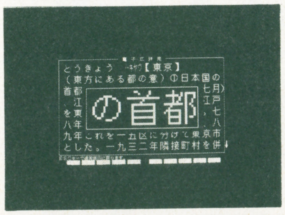
# 視覚障害者に対するニューメディア

●点字書籍の限界をはるかに越えるCD-ROMの可能性

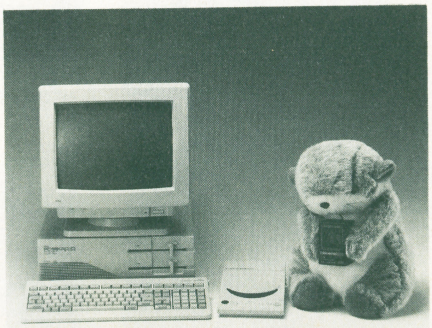
視覚障害者（盲人、色弱及びその他の低視力者）が単独でCD-ROM化電子辞書を活用できるソフトが日本電気から発売された。

このソフトはPC-9800シリーズ用のCD-ROMシステム及び市販のアプリケーションとの組合せにより、CD-ROMソフト「電子広辞苑」、「現代用語の基礎知識」に関して視覚障害者のための便利な機能を発揮するものだ。具体的には、パソコンのキー入力の音声での確認、検索項目の読み上げ可能、文字拡大表示、点字による入力などがそれにあたる。

従来、辞書などの点字本は通常のものと比較すると膨大な量になってしまい、個人の所有や使用に際しての大きな障害となっていた。このソフトはCD-ROMの巨大な記憶容量を利用することによって、点字書籍類の構造的な限界を解消するもので、視覚障害者にとっては待望のニューメディアであるといえる。また、今後視覚障害者の学習や実務に関する多様な書籍がCD-ROM化され、視覚障害者対応となるきっかけとしても大いに期待されるものだ。




⬅文字の拡大機能。通常は縦2倍横倍に拡大して表示



⬅音声出力・拡大機資付き「サーチ・ザ・ワード」

注目トレンド情報

GAME WORLD

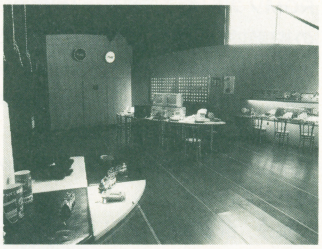
# Trend Eye

## 最新テクノロジーが ぼくらの遊び場だ！

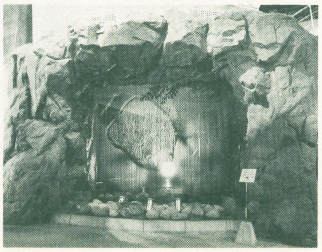
おもしろいことを求めて情報のアンテナを張りめぐらしている人。どこかに楽しいことは落ちてないかとぼんやり待ってる人。どっちにしたって遊びの好きな人ならきっと待ってたはず！ゲームをとりまく世界の、一歩上ゆく流行情報だ。
これで退屈だなんて言わせない。

# 新時代のショールームTOKYO P/N

展示内容だけでなく、展示の仕方、演出法がなんとも楽しい。上の「動物たちのコンサート」は、裏側にも注目！



オモチャの進化は、ファミコンだけじゃない。最新テクノロジーは生活のすみずみにまで広がっていくのだ。



再開発の行方が注目される、東京は汐溜。ここにまたひとつ、新たなスポットが誕生した。

「TOKYO P/N(パーン)」。その実態は松下電器のショールームなんだけど、そんじょそこらのショールームとはワケが違う。単純に規模だけ見ても、2階建て、延べ面積4700平方メートルと、電機メーカーのショールームとしては国内最大。また、「ショールーム」ではなく「生活実験劇場」と名乗る通り、当り前のショールームでは考えられない楽しい演出でいっぱい。いわば生活用品レベルでの最新テクノロジーの遊園地、とでもいった趣だ。ただし、あくまで企業のショールームというのが本来の機能だから、館内見学は基本的に無料！ 気軽に行って、気軽に楽しんじゃえるのだ。

PanasonicとNational の頭文字から「P/N」というネーミングをしただけあって、館内の展示コンセプトは大きくふたつに分かれている。方や、近未来の住居のあり方をシミュレートしたような、まさに生活実験劇場と呼ぶにふさわしいスペース。こちらはもう、見てまわるだけで楽しい。新しい子供部屋の提案など、部屋の機能ごとにまとめられ、身近な夢を見せてもらえる。

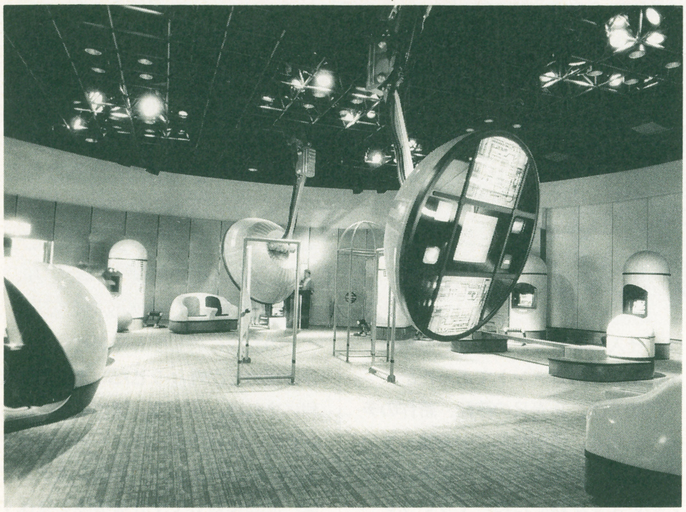
もう一方は最新のAV機器やシステムをひと捻りした展示スペース。これはAV好きにとってはたまらない世界。人工の滝に映像が映し出される「ウォータービジョン」、なにかと話題のハイビジョンの展示場、自宅が映画館に変身する、あのルーカスフィルムが開発した音響システムTHXシステムなど、非常に充実した内容だ。

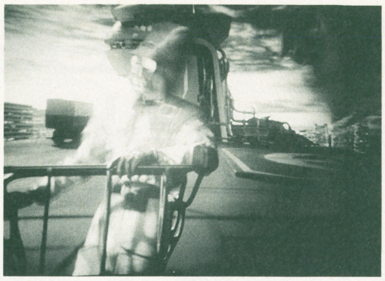
さらに、有料施設としては、自作のビデオやCDまで作れてしまうという「手作りAV工房」や、閉じられた空間の特殊なAVシステムで体験する者の潜在意識に直接訴えかける「スリリングなカフェ」など。遊びながらも、エレクトリックテクノロジーの最新情報が理解できちゃうこのスペース、一日かけて見ても飽きがこないぞ。

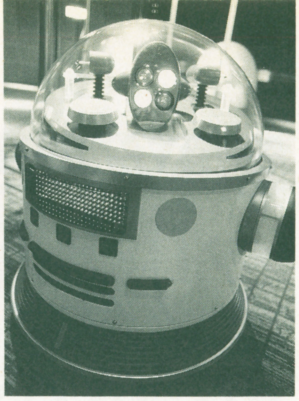
**SPOT・DATA**

生活実験劇場「東京パーン」
東京都港区東新橋1－5－13
Tel(03)5568－0461
開館時間 11:00～22:00
無休（ただし、メンテナンスのための臨時閉館あり）

# 無料のハイテク遊園地VENTE







東京は千駄ヶ谷に、なんとも呼びようのない、不思議なアミューズメントスポットが誕生した。株式会社フジタが、新本社ビルの完成とともに、同ビル1～2階に開設したオープンスペースは、その名も「VENTE（ヴァンテ）」。地域にとけ込み、現代社会の“心の豊かさ”に貢献するために無料解放しているとか。

まあ、ぼくらにとってそんな難しいことはどうでもいい。とにかくそこに何があるのか、タダで遊べるというそのスペースは、面白いのかつまらないのか。興味があるのはそこだよね。

最初に結論を言ってしまうけど、これは絶対に面白い。なんでタダなの？と不思議に思うくらいだ。とにかく内容を知ってもらうのがいちばん。ここにある施設を、片っ端から紹介していくことにしよう。

目玉は、何といっても「コンセプター」。ディズニーランドのスターツアーズのような、大画面モニタを見ながらの体感シミュレーションだ。オリジナル映像の質の高さは、絶対保証付き。世界最高レベルのCGを駆使した、ぜいたくな映像だ。それから実写映像のモニタを見ながら自転車のペダルをこぐ「サイクルビジョン」、半透明の対面型モニタを覗きながらふたりでゲームを楽しむ「ダブルビジョン」、フレームをくぐり抜けると、ドアのノック音、ガラスの割れる音などがリアルに聞こえる3Ｄ空間センサーシステム「サウンドアクセス」、ボディソニックのふたり掛けシートに座り、サイバーなデザインの5面モニタで3種類のゲームが楽しめる「メディアアーム」など、ユニークな施設が所せましと並んでいる。そうした中をウロウロしているのが、おしゃべり上手のロボット「ウィスパー」くんと、なぜかひとりでゴロゴロと転がり続ける不思議な球体「エッグロボ」。遊びにきたみんなをほのぼのと歓迎してくれるぞ。

**SPOT・DATA**

「フジタヴァンテ」
渋谷区千駄ヶ谷4－6－15
〈問い合わせ〉
フジタヴァンテ企画運営室
Tel(03)3402－1911(大代表)
開館時間 10:00～18:00
日曜日休館

## 〈2月分〉 ジャンボ尾崎のホールインワン・コンテスト当選者発表 〈3月分〉

### 〈2月分〉

**★おもちゃ券（50名）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 岩手県 | 小野寺 幸也 | 千葉県 | 中里 渉 |
| 広島県 | 土井 裕晶 | 北海道 | 小平 裕文 |
| 滋賀県 | 井上 政則 | 岡山県 | 佐々木 勇 |
| 広島県 | 平木 祥太郎 | 鹿児島県 | 別府 哲也 |
| 東京都 | 本間 寛隆 | 静岡県 | 牧野 真也 |
| 東京都 | 稲葉 貴史 | 香川県 | 土橋 邦仁 |
| 群馬県 | 小坂 俊一 | 宮城県 | 平野 鉄也 |
| 京都市 | 木村 光告 | 秋田県 | 佐藤 直哉 |
| 埼玉県 | 神田 毅 | 大分県 | 浅海 忠 |
| 栃木県 | 小塙 光義 | 神奈川県 | 杉崎 尚人 |
| 愛媛県 | 川村 哲朗 | 神奈川県 | 臼井 淳 |
| 奈良県 | 龍見 篤典 | 神奈川県 | 市島 厚 |
| 山梨県 | 近藤 潤 | 神奈川県 | 川又 秀俊 |
| 島根県 | 杉谷 祐次 | 静岡県 | 岡本 昌樹 |
| 山形県 | 情野 孝治 | 岐阜県 | 藤井 義道 |
| 三重県 | 伊藤 喬範 | 大阪府 | 奥山 俊哉 |
| 富山県 | 林 克樹 | 愛知県 | 樫野 和也 |
| 埼玉県 | 鈴木 淳 | 福島県 | 原 利勝 |
| 東京都 | 鯉渕 敏雄 | 宮崎県 | 郡山 真人 |
| 長野県 | 関屋 晃 | 高知県 | 松岡 宣弘 |
| 京都市 | 青山 史 | 福井県 | 富久尾 清隆 |
| 青森県 | 作佐部 倫樹 | 山口県 | 寺田 忠善 |
| 長野県 | 峯村 一敏 | 和歌山県 | 宇治 崇雄 |
| 新潟県 | 諸橋 千明 | 福岡県 | 山本 匠 |
| 兵庫県 | 素川 良太 | 石川県 | 村上 誠 |

**★テレホンカード（400名）**

徳島県 国安 満　他 399名

※順不同、敬称略。テレホンカードの399名様にはプレゼントの発送をもって発表にかえさせて頂きます。

### 〈3月分〉

**★おもちゃ券（50名）**

| | | | |
|---|---|---|---|
| 埼玉県 | 七野 芳彦 | 石川県 | 梶谷 しのぶ |
| 東京都 | 川島 俊男 | 兵庫県 | 酒井 潤 |
| 北海道 | 高橋 真史 | 愛知県 | 草野 徹也 |
| 千葉県 | 三輪 香純 | 北海道 | 西川 亮 |
| 東京都 | 松本 弘幸 | 佐賀県 | 井上 敏夫 |
| 神奈川県 | 坂上 栄吉 | 北海道 | 三浦 祐一 |
| 北海道 | 村田 博文 | 香川県 | 春瀬 浩二 |
| 香川県 | 横田 美佐子 | 北海道 | 松田 大 |
| 大阪府 | 天野 弘一 | 兵庫県 | 根木 友行 |
| 愛知県 | 細田 真臣 | 徳島県 | 菊池 洋次 |
| 愛媛県 | 大内 順之助 | 千葉県 | 小林 伸行 |
| 福岡県 | 耆山 公輝 | 栃木県 | 野村 隆一 |
| 大阪府 | 伊藤 孝司 | 高知県 | 塩田 一平 |
| 東京都 | 高倍 栄一 | 東京都 | 三村 裕一 |
| 愛知県 | 本川 幸英 | 北海道 | 吉田 宣広 |
| 山口県 | 山本 友彦 | 福井県 | 石川 慎一 |
| 神奈川県 | 安部 学 | 和歌山県 | 佐野 良樹 |
| 岐阜県 | 吉田 真弓 | 北海道 | 相原 勝美 |
| 愛知県 | 星野 拓也 | 広島県 | 牧野 和志 |
| 東京都 | 町田 克幸 | 三重県 | 村上 勇 |
| 神奈川県 | 横田 亮 | 島根県 | 森山 哲也 |
| 京都府 | 辻 寿幸 | 福島県 | 御代 康喜 |
| 広島県 | 三島 久佳 | 愛知県 | 神田 宙 |
| 愛知県 | 北川 健也 | 佐賀県 | 三浦 鉄平 |
| 静岡県 | 庄司 達夫 | 愛知県 | 中村 栄介 |

**★テレホンカード（400名）**

宮崎県 吉野 弘之　他 399名

※順不同、敬称略。テレホンカードの399名様にはプレゼントの発送をもって発表にかえさせて頂きます。

## TVゲーム業界WARS ——その6——

取材・文/石埜三千穂

# マリオクラブは流通の救世主となるか

ファミコン用の通信アダプタを利用した、ネットワークによるゲーム評価システム「マリオクラブ」も、開始後はや5カ月を数える。流通関係者のみに範囲を限定しておこなわれているこのサービスだが、近頃もうひとつ話題性に乏しく、また、待たれる一般公開についても、はっきりしたことは未だ発表されていない。ソフトの正常流通のためにも大いに期待されるこの「マリオクラブ」、現状はどうなのか、そして今後はどう展開されるのか、任天堂初めとする関係者に直撃取材を試みた。

## マリオクラブとはなにか

まずは最初に、マリオクラブのシステムを復習しておこう。簡単に言えば、ネットワークによるゲームソフトの評価システム。メーカーからの告知とか、付加価値はいろいろついているが、メインはあくまで評価にある。では、その評価のシステムを、手順から見ていくことにしよう。

ソフトそのものは、マスターROMが完成した時点で、メーカーから任天堂に渡される。ここで任天堂のチェックが入る。本当に完成しているといえるのか、バグはないか、そういった最低水準を確認するのだ。ただし、これは従来通りの過程。当然ここでパスしていないと、マリオクラブにかけることもできない。

次に、このゲームをモニターの手に委ねる。モニターは、さまざまなタイプの人間が一定数集められており、さらにアンケートによって、各人の得手不得手、好みなどが分類されている。評価の具体的なシステムは煩雑なので省くが、その道では一流の大手調査会社が担当する厳格なものだ。

ここで一定基準以上の評価を得たソフトは、点数と共に、「推奨ソフト」として紹介される。一定基準に満たなかったものについては、一切紹介されない。また同時に、推奨ソフトに対するモニターのコメントも、いくつかピックアップされる。

ただし、会員のタイプによって得られる情報に限定、拡張がある。例えばメーカーは、評価外のソフトについても自社ソフトに限り、パスワードによって評価を知ることができるし、小売店レベルではコメントだけで、評価結果を知ることができない場合もある。もある。

以上が、かけあしで紹介したマリオクラブの概要だ。それでは次に、各関係者の現状に対するコメントを見ていくことにしよう。

## 販売レベルでは情報源として機能

昨年の本誌Vol.15の「NEWS」欄でマリオクラブのスタートを報じた際、期待の声を寄せてくれた、おもちゃの丸治波打店に話を聞いてみた。その時は、仕入れの目安として大いに期待している、とのコメントであったが……。

「現状では、発売日の確認、新作のチェックなど、情報収集にのみ使っている、というのが現状です。まあ、押えといいますかね。ただ、そういうレベルでは、実際には雑誌のほうが役に立ってますね。メーカーに行っているようなきちんとした評価のデータがもらえれば、また話は違うんでしょうけどね」

システムは斬新でも、内情は……といった部分はあるようだ。それでは、どのような点で強化を求めているのだろうか。

「やはり、せっかく画面を使うのですから、ゲーム画面、特に動いているところが見れればな、と思います。また、双方向通信の機能がうまく出せれば、私どももメーカーさんに言いたいことはいろいろとある。作りすぎないでほしい、とか、長い目でじっくり売っていくソフトを作ってほしいとか。しかしそれも評価と同じで、それを見てメーカーさんが変わってくれるかどうかはわかりませんがね」（前出、小売/おもちゃの丸治）

どの立場に対しても平等に、というのは極めて困難なことだ。流通側に有利にすれば、メーカー側に不利になる。対して、現状のようなメーカーに対する親心的なスタンスの評価システムでは、流通に対して十分な機能を発揮することができない。ことに任天堂は、この場合評価者であると同時にメーカーでもあるから、慎重になるのは当然のことであろう。

次は問屋側のコメントだ。

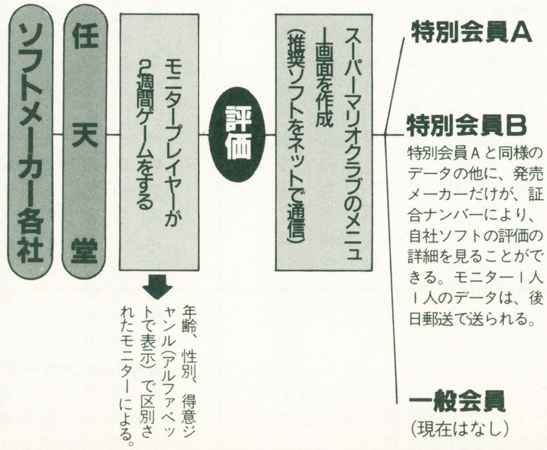
「私どもが利用する上では、まだまだこれから、という状況でしょうね。発表された時点では、当然仕入れなどの参考になるものと期待していました。しかし現状では、あるソフトがマリオクラブに載るころには、もうとっくに仕入れ、販売等の数字は決定しているんですよ。そういった数字を決めるのは、もう発売の半年くらい前ということが多いですからね。だから、ああこのソフトやっぱりだめだったかな、と後で確認することしかできないですね。それを見てから、じゃあ数減らしてくださいとか、そういうことはできませんから。できることなら、いや、難しいのはよくわかるんですが、マリオク

### マリオクラブの評価方法

マリオクラブの評価システムは、本文中でも解説している通り、一定数のモニタープレイヤーによるもの。この点で、純粋にソフトのクオリティを保つために、セガ自身の手で実施されているセガの評価システムとは本質的に異なる。また、一般に見られるような項目別の批評ではなく、モニターのタイプ別で評価しているところが新しい。マニアのモニターの評価はどうか、あまりプレイ時間が長くない一般的なユーザーの場合はどうか、という具合いである。

例えば光栄のシミュレーションなどは、いかに出来がよくても、初心者には敬遠されがちだとか、そういった意味での不平等を廃するための気配りであろう。

なお、マリオクラブの情報が会員の手に渡るまでの流れは、右図の通り。それが流通とどうかかわるかについては右ページを参照のこと。




### スーパーマリオクラブ概要

特別会員A：任天堂商品を扱う流通関係者
特別会員B：ソフトメーカー
一般会員：一般の個人会員（現在はなし）
入会金：5200円（税抜き）
（実験期間中はなし）
年会費：特別会員は無料、一般会員は未定
メニュー：推奨ニュース
①推奨ソフト速報
②推奨ソフト情報
クラブ情報
①スーパーマリオ情報
②親展情報
クラブ伝言板
①ソフト会員から
②事務局から

ラブにかけてから発注を取る、というスケジュールを実現してほしいものです」(問屋／株式会社河田)

このコメントの内容を理解するためには、ゲームソフトの流通の仕組みについてもある程度知っておく必要がある。どうして山積みでダンピングされるソフトがでるのか。どうしてほしいソフトが店頭からなくなってしまうのか。ユーザーのあまり意識しない、業界の常識を調べてみることにしよう。

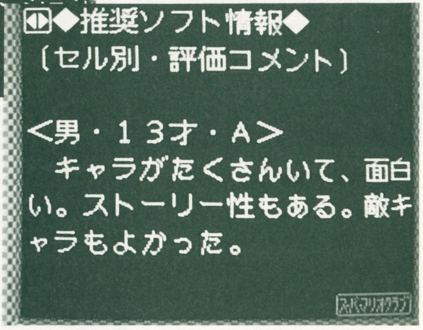
## ゲームソフト流通のしくみ

ドラクエⅢの発売が延びたことで、最近はユーザーレベルにもよく知られるようになってきた事実だが、カセット型のソフト生産には、ROMの確保という大問題がある。現状で、1万個なら1万個のROMが必要だということになっても、すぐ入手できるわけではない。生産は任天堂の工場で一括しておこなわれるという事情もあるのだが、要するに、カートリッジの生産は容易なことではない。ROM確保、工場予約などのスケジュールを考えると、遅くとも4～5カ月前には生産数量を確定しておかないといけないのだ。当然、その時点での各問屋への卸し数量も決定しなければいけない。

最近のカートリッジは、1万円近くするものが多く、当然費用もかかる。そうなると数量決定も慎重にならざるを得ない。また、ご存知の方も多いかと思うが、ゲームソフトの流通に「返品」の概念はない。売れなければひたすら在庫がだぶついて行く一方なのだ。在庫が余って困るのは、問屋、小売店。資金面でも、新作の仕入れにも影響するから、当然数量決定には慎重になる。一方メーカーのほうはといえば、流してしまえば勝ち、とも見えるが、実際はそれほど甘くない。

先に述べたように、問屋の仕入れ数量→生産量決定はゲームのマスターアップよりも先におこなわれる。それが

←☆は平均評価が4以上であることを示す。4以下のものは、◆や※の印で、どのジャンルに強い人に指示されているかを知ることができる。




➡評価コメントが一言で表示される。見たことのないゲームを、このコメントで理解することがどこまでできるか？　今問題点として上げられている第1のポイントだ。

何を意味するかといえば、つまり、生産量とゲームのクオリティには何の関係もない、ということである。そこで何が、問屋側の数量決定の目安になるかというと、結局メーカーの実績、ゲームのジャンル、キャラクター、メディアへの露出度等に頼るほかないのである。だから、大きくだぶつくようなソフトを出してしまったメーカーは問屋への信用を落とすことになるし、ダンピングソフトはそのソフトばかりでなく、メーカーのステイタスをも落とす。そうなると、新作の発注数にも大きく響いてくるというわけだ。

現状の説明はそんなところだが、だからこそマリオクラブが大きな期待を集めている、という関係が理解していただけただろうか。

## メーカーにとってマリオクラブとは

まずはHAL研究所広報室の石山氏のコメントから。

「正直なところ、定期的なチェックを入れる、というほどには利用していません。ウチではまだマリオクラブ開始以降、ソフト1本しかかけてないという事情もあるんですが……。それでも、かなり役には立ちました。他のメーカーさんでは、新作の発表前に外部モニターなんか使うところもあるようですけど、いろんなユーザーさんのコメントを見れるというのは、役に立つというか、勉強になりますよね」

正直、メーカーに対する取材では優等生的な答えが多かった。それでも、さらにこうしてほしい、という希望はいろいろと聞けた。引続き石山氏。

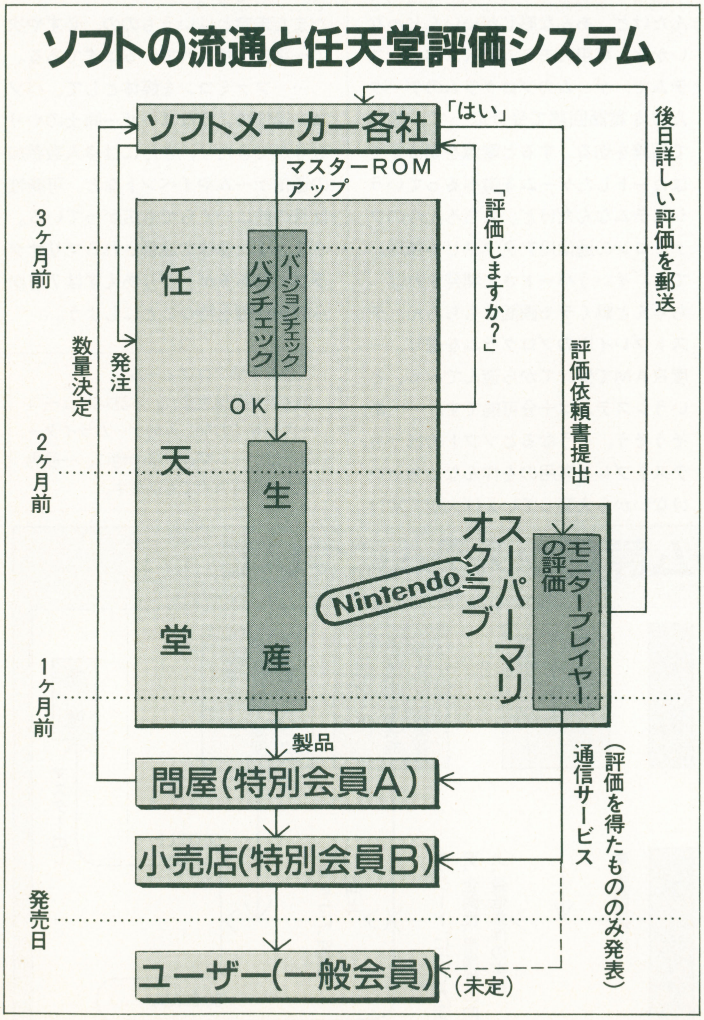
「評価は、ユーザーのタイプ別に4つの星がいくつつくかでなされてるんですけど、もう少し細かい評価を見たいという気はします。本音をいえば、他メーカーさんのソフトについても、自社ソフト同様の細かい評価内容を見れればいいんですけど、まあそうもいかないんでしょうね。雑誌で見るような、グラフィック何点、操作性何点というシステムもいいかと思いますが、難易度とかになると、プレイした人によって変わってきますからねえ。任天堂さんもそのへんお考えになって現行の評価法を採用したんでしょうね。」

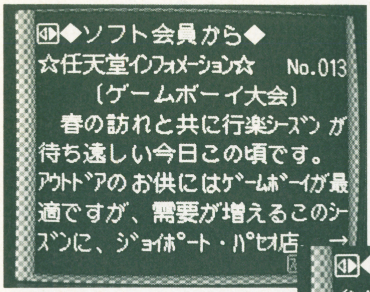
どうせやるなら細かい評価を、と利用側は考えてしまうが、各利用レベルでのバランスを取るのはなかなか大変なようだ。また、メーカーの体質の問題としてこんな声も聞かれた。

「うちのメーカーでは、まだマリオクラブにかけたソフトはないんです。ただ、マリオクラブの評価にかけるかどうか、というのはメーカー側で選択できるんですよね。どうせやるならすべてかけてもいいんじゃないかとは思いますが。大手さんでも、自信のないソフトは遠慮させてもらってる、なんて話を聞いたことがあります」

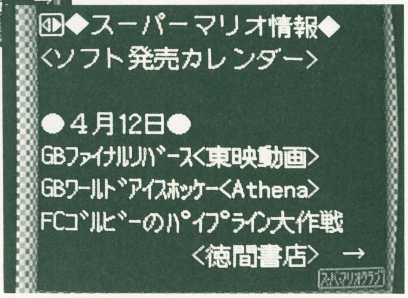
(某メーカー営業担当)

ユーザーにいわせれば、なんで評価される自信のないようなソフト発売するんだよ、ということになるが、いくら面白いソフトを作るという理想があっても、失敗というものはある。商売なのだから、実際にマリオクラブで酷評されたからといって、発売中止にできるわけがないのだ。それは仕方がな






←各メーカーからのコメント・コーナー。ソフトの話あり、イベントの話あり。毎週書き換え可能だ。それもなかなかメーカー側もツラそう。「あけましておめでとうございます」というコメントが、未だに残っているメーカーも……。




→発売日ごとの発売ソフト一覧。表記がちょっと見にくいのと、価格表示がないのが残念。

い。それでも、結局マリオクラブはもちろんのこと、任天堂を中心としたゲーム業界全般がどうなっていくかも、サードパーティーの意識次第である、という点は間違いないようだ。

## マリオクラブの今後の展開は？

４月24日に始まる初心会において、７月から実施される、新仕様のマリオクラブについてのリリースがある。執筆時点で細かいことはわかっていないのではっきりしたことは書けないが、かなり大幅なヴァージョンアップがなされるらしい。

「はっきり言えることは、再販に関する情報が加わることです。どこそこのメーカーがいついつなんのソフトを再販する、といった情報ですね。ほかにも、担当のものが加入者を個別に訪問し、調査した結果を踏まえた改善をいろいろと加える予定です」(任天堂総務部・本郷氏)

再販情報については、現実問題として問屋レベルでは実務的に役に立っていなかった、という欠点を補うものだろう。問屋の発注スケジュールにあわせた情報公開までは無理にしても（構造的に現状では無理であろう)、これは非常に意識的な改造として評価できるものであることは間違いない。ユーザーレベルでは、人気の売り切れソフトが、いくらかなりとも入手しやすくなる、というメリットとなって返ってくるはずだ。とりあえずは、新生マリオクラブに乞うご期待、といったところか。

## 今後の可能性への期待と課題

「正直、画期的なものと期待していたんですが、そういった面では残念でしたね。やはり画面が出せないのは痛いです。動くところを見ないとわからない欠点もありますからね。文字だけでは疲れますし。それから、小売という立場から言いますと、ゲームの評価というのは悪い点こそ見たいんですね。いいソフト、売れるソフトはわかってるんです。だから、おすすめからもれたソフトはどこが悪いのか、その点こそが知りたいんです」（小売／おもちゃのマルキヤ)

今回取材した人々は、コメントの形で紹介しなかった人々も含め、口を揃えて画像の必要性を訴えた。しかし、現行のファミコン通信システムでは、テストプレイはおろか、画像を送信することさえほぼ不可能といっていい。それにしても、今までにない、雑誌では代用できないような評価システムたるためには、どうしても画像はほしい。なんらかの手段はないものであろうか。

コンピュータ全般に詳しいライターに聞いてみた。

「パソコン通信のレベルでも、やっと簡易的な画像送信システムが出てきた程度で。ホストコンピュータ相手に、通信でファミコンゲームをするというのは、夢のまた夢です」

ＮＴＴのデジタル回線、ＩＳＤＮが十分に普及すれば、そんな夢も実現する日がくるだろう。しかし現状では電話回線を使うしかない。ハードやソフトをどうしようが、回線の機能の限界があるのだ。しかし。引続き彼の話を聞いてみよう。

「ダウンロードという手はありますね。パソコン通信みたいな。……セガで、“ゲーム図書館”っていうのやってるんだけど、あんな感じがいいんじゃないかな。専用のモデムとＲＡＭのシステムで、ゲームのプログラムのデータだけを電話回線で受け取って、そこで回線を切る。すると電源を切るまではロードしたゲームを遊べるっていうシステムなんだけど。もちろん今のファミコンの通信用アダプタじゃ無理。でも、そういうハードさえ開発すれば、ちゃんと動くデモ画面はもちろん、テストプレイ用のプログラムを送り、一度ＲＡＭで受けてから遊んでみる、というシステムは十分可能です。……あ、そうそう、そうなるとソフトのほうも、テストプレイ専用のを作んなくちゃいけないから大変っていえば大変ですけどね」

なるほど。近い未来にも、十分な可能性があるのである。さらに、そういったシステムが実現すれば、凝似通信ゲームさえも可能になるかもしれない。

期待は膨らむが、今のところハード面での開発情報は伝わってきていない。ただ、待つのみである。

前出、おもちゃのマルキヤ店長。

「現在のマリオクラブは、とりあえず既存のシステムを使ってやってみている、という印象を受けますね。というのも、正直、内容はもうひとつ実用的でない。それだけに、これは何かのテストパターンとしての意味もあるんじゃないか、という気がしています。もちろんマリオクラブ自体の今後にも期待したいですが、それ以上に、この実験に続いて出てくるものに興味を引かれますね」

ますます、マリオクラブの今後に注目、だ。一般公開の時期についてはまだまだ未定とはいうものの、必ずや次の一手は用意されているはずである。

……ファミコンを媒体として、パソコン通信のようなユーザー同士のやり取りができたり、さらには多人数参加の通信ゲームやイベントなど、可能性は目の前にいくらでも広がっている。さまざまな意味で注目されるマリオクラブではあるが、とりあえずは７月からの新仕様を待つことにしよう。

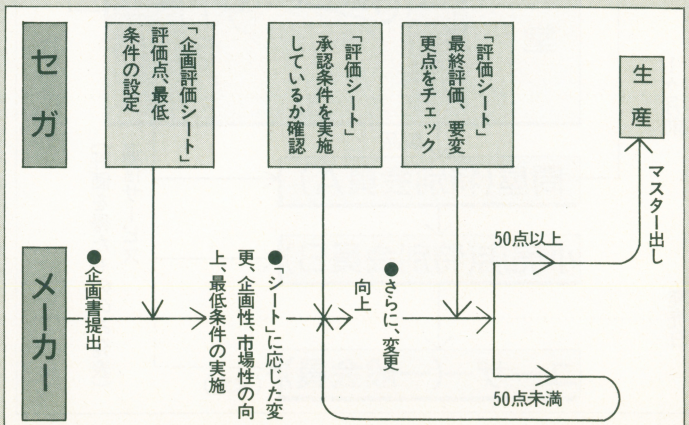
石埜三千穂プロフィール
1964年長野県生まれ。本誌レビューコーナー等でおなじみのゲームライター。最近はゲーム関連記事の他に、一般男性誌、広告方面でも活躍中。

## セガ・ゲーム評価システムについて

セガの従来のソフト評価システムは、文書による不明点等の指摘、回答依頼が最初にあり、その後に点数による評価がくるシステムであった。

これに対し、平成２年７月１日より実施されている新評価システムは、客観的な評価をするため、独自性、発展性などの様々な分野を最初の段階でポイント制にして、わかりやすく指摘できるよう変更したもの。改善すべき点が指摘されたメーカーは、それに応じた変更をしなければならない。

この手順が数回繰り返され、最終評価の段階で一定のポイントに満たないと、マスター出しは認められない。シビアなシステムである。



●ファミコン●PCエンジン●メガドライブゲームギア●ゲームボーイ●

●FAMI-COM.●PC ENGINE●MEGA DRIVE GAME GEAR●GAME BOY●

木々の若葉が美しい季節になったよね。
こういうのを新緑の候というんだよ。
で、5月の句。目に青葉 山ほととぎす 初がつお。
見ること、聞くこと、食べること、
なんでも清々しいこの季節に誕生したソフト達はこれだ！

All games catalogue of this month
for high-quality game life

今月発売ゲームを徹底レビュー

# TV Game Broadway

●TVゲームブロードウェイ●

# FC

初心会の前ということもあってか、今月はソフトが8本しか発売されない。が、それでも割と粒もそろっていたりするわけで、豊かなファミコンライフが送れそうな感じだね。おススメは「ココロン」と「メタルマックス」。どちらも素晴らしい出来だ。

**担当／手塚一郎**

ようやく小説「弦奏王」が書き終わった。といってもこの号が発売されるのは5月だから、1ヶ月以上も前のことなんだよね。あ、感想とか励ましのお便り、どうもありがとう。こういったものを読むと疲れも忘れてしまうほど。返事は遅れてしまうかもしれないけど、必ず書くから。気長に待待っていてください。近況は、こんなところ。

### 5月発売リスト

3日■**ココロン**／タケル／¥6500
17日■**パラメデスII**／ホットビィ／¥5500
■**ファジカルファイター**／シグマ商事／¥6200
23日■**ランペルール**／光栄／¥11800
24日■**メタルマックス**／データイースト／¥7800
■**テトラスター**／タイトー／¥7400
31日■**エジプト**／ヒューマン／¥3800

※印以外の価格はすべて税抜きです。

**▶ヒューマン・クリエイティブ・スクールの第1期卒業生作品「エジプト」の発売が5月31日に決定。宝玉を使ったパズルゲームです。**
**▶昨年10月に発売され大人気となった「ドラゴンボールZ」の2作目の発売がバンダイより発表された。年内発売予定。**
**▶カプコンの人気キャラクター「ロックマン」の4作目が制作進行中。お楽しみに。**
**▶タカラより、新作2タイトルが発表。人気キャラクター「少年アシベ」と「バナナン王子の大冒険」です。**
**▶「4人打ち麻雀」以来、久久に任天堂から麻雀ゲームが発売される。「役満天国」。6月28日発売の予定。**

### 点数評価の基準

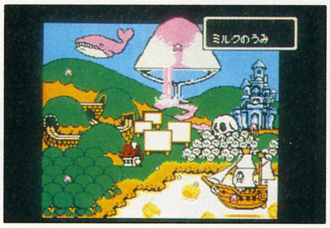
| | |
|---|---|
| 10 最高！ | 5 ふつう |
| 9 すごくよい | 4 もう少し |
| 8 とてもよい | 3 がんばれ |
| 7 よい | 2 もっとがんばれ |
| 6 まあよい | 1 問題外 |

## 本数こそ少ないけれど、いい作品はやっぱりあるのだ

### ココロン

タケル／5月3日発売／¥6500(税抜き)

●容量：2M＋64K ●ジャンル：アクション●ROM完成度：100% ●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

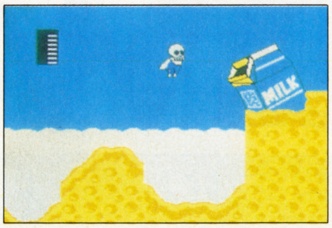



発売日が近づくにつれて少しずつ人気の高まってきた「ココロン」。本誌でも強力にプッシュしてきたため、すでにゲーム内容を知っている人もいるかもしれないけれど、とりあえずおさらいしておこう。

写真を見てもらえれば判るように、サイドビューのアクションゲーム。ジャンプとショットを駆使して進んでゆくタイプだ。こう書くと、ありがちなジャンプアクションを想像してしまうが、そんなことはないと断言しよう。フィールドを進むキャラクターはあらかじめ用意されているのではなく、プレイヤーが創るのである。RPGでいうところのキャラクターメイキングがあるってことだ。だから、同じ場面でもキャラクターによって攻略はもちろん、難易度までが変わってくる。ここがポイント。

キャラクターによって攻略や展開が変化するという要素を導入して成功した例では「夢工場　ドキドキパニック」がある。この「ココロン」は、ここまでの派手さはない。が、キャラクターをセレクトではなくメイキングできる点において、また違ったおもしろさを提供してくれることは確かなのである。

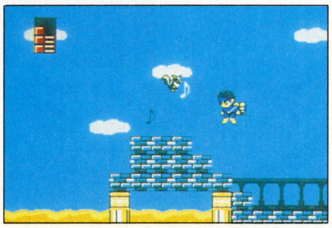
RPGの名作「ウィザードリィ」を想像




してほしい。ゲームを進めるのに有利なパーティ。好みのキャラクターで編成したパーティ。あるいは、より緊張感を味わうためにとんでもないパーティを組んでみたりなどなど。あの楽しさをアクションゲームに応用したのが「ココロン」だと思ってもらえればばいい。

つまり、このゲームはクリアが最終目的なのではなく、クリアしてからを楽しむべき作品なのである。

キャラクターメイキングのための要素は全部で4つ。頭、体、武器、名前だ。名前以外は多数用意されているパーツから選ぶことになる。うまくコーディネイトするのもよし、妙な組み合わせにするのも楽しい。

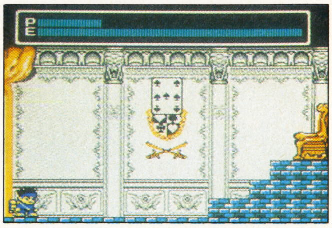


モンタージュみたいなものだ。頭と体によって体力と重量、武器は攻撃力と重量を決定する。重量があると当然ジャンプ力が落ちてしまうので、なるべく軽くしたいところだが、そうすると今度は体力まで少なくなってしまう。この辺が頭を悩ませるところだ。ま、それが楽しいのだけどね。

さて、キャラクターを創ったらゲームスタート。ステージは5つ。いや、これは正確ではないな。ステージというよりも、目的地というべきか。現在いる場所から、行きたい場所を選択する。すると、その道のりが、そのままフィールドになるわけだ。例えば、AからBを選んだ時と、CからBを選ぶとでは中ボスのいる目的地こそ同じなものの、途中がまったく違うわけ。森を通るルートならゲーム中に森を抜けることになるし、海があれば海を進むことになるんだ。自然な感じがして、いいでしょ？

──と、ゲームの内容はこんな感じかな。文字では説明しにくいことなので、ぜひ遊んで、自分の目で確かめてほしい。

もう、かなり前からプッシュしてきたゲームなので、ぼく自身どれぐらいプレイしたのかは忘れてしまった。けれども、まだ



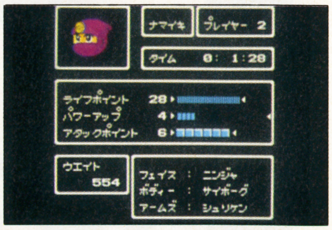
飽きたわけではない自分に驚いた。

通して最後までプレイすると50分ちょいぐらいかな。難易度も、それほど高くないので、アクションゲームに多少の心得(？)がある人ならば、クリアは難しくないはず。ただし、それは創ったキャラクターが適切であるかどうかに関係してくるのだけど。

このゲームに問題があるとしたら、その辺かもしれない。最終面へ行く途中に、サボテン・ゾーンがある。触れると、かなりのダメージを受けてしまう上に、長い。単なるお遊びキャラで、ここに来てしまったら、並の腕ではクリア不可能。限りなくハマリに近い状態になってしまうのだ。

ゲームスタート時、あるいは目的地をひとつクリアするごとにキャラクターをひとり創ることができる。つまり、合計6人のキャラがそろうわけだ。しかし、だからといって何も考えずにキャラクターを創っていくと、とんでもないことになってしまうので注意したい。

最初のふたりぐらいは「ジェット」もしくは「ウィング」のあるキャラがほしいところ。そうすれば、とりあえず楽しく遊べることを約束しよう。妙なキャラで楽しむのは、一度クリアしてからでも遅くないの




だからね。

名作「ロックマン」とは違った方向からのアプローチを試みた「ココロン」。バッテリーバックアップによるキャラクターのセーブも可能なので、じっくりと遊んでほしいな。

**8**

## メタルマックス

データイースト／5月24日発売／¥7800（税抜き）

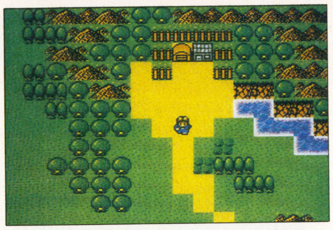
●容量：2M+64K●ジャンル：RPG●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

以前、誌上で押していた「ダークロード」。読者のみなさんからのアンケートハガキなどに目を通してみたら、かなり満足してもらえたようなのでホッとしています。中には簡単すぎた、などの意見もありましたが、あのゲームは単にクリアを目指すだけなら簡単です。多くのクエストは時間を進めてスキップできますし、それほど意地の悪い謎もありませんから。しかし、簡単だからダメなゲームと決めつけたくは（少なくともぼくの場合は）ないのです。いろいろな職業の特殊能力を楽しんでみたり、アイテムの効力を調べてみたり、あるいは古代魔法の修得に努力してみたりなど。確かに、こういった楽しみ方はマニアックかもしれません。が、一本道のシナリオで、一度解いたら、もう遊ぶ気がしないというゲームが多い中で、遊ばれないかもしれない要素をこんなにたくさん詰めこんだ「勇気」は称えられるべきだと思います。そして、それは見事に実を結んでいるのですから。遊べば遊ぶほど新しい楽しみが見えてくる作品を、ぼくは愛します。この気持ちを多くの読者のみなさんと共有できたことは、幸せという言葉でしか表現できません。

さて、そんな「ダークロード」に続くデータイーストの新作RPGが登場する。その名も「メタルマックス」。何と、戦車のRPGだ。なかなか新鮮。

写真を見ただけだと、戦車に乗れる「ドラクエ」という感じがしないでもない。ある意味では、それは正しいけれど、もちろんそうではない部分も多い。

要は楽しみ方。「ダークロード」に近い。いや、「ウィザードリィ」に近いと言うべきか。進むべき一本の道は示されているが、それは限りなく細く、代わりに枝葉の部分が妙に多い。時間の関係で、それほど突っ



こんでプレイできたわけではないので偉そうなことは言えないが、それでもサブシナリオと呼べる脇道がたくさんあった。どこまで進んだか、ではなく、どんなことをしたかを自慢できるゲームなのである。

主人公は、モンスターハンターになることを夢みる少年。しかし、モンスターハンターになるには戦車は不可欠。しかも、父親が反対している。熱血である。

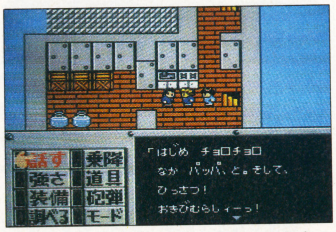
街の南には大きな穴があり、そこに古い戦車が捨てられているという情報を少年はつかんだ。もちろん、戦車をほしがっているのは彼だけではない。

もうひとつの情報は、賞金首となっているモンスター「サルモネラ兄弟」について。

このふたつを考えると、戦車を入手し、サルモネラ兄弟を倒す——という構図が思い浮ぶ。最初にやるべきことは、これに違いない、と。ところが、確かに戦車を手に入れないと話にならないけれど、サルモネラの方は倒さなくてもいい——つまりサブシナリオなのだ。

戦車を手に入れ、スタート地点の北にある関所を通過したら、ゲームは信じられないほど自由度が高くなる。

○○をしろ、とは言われない。○○には××があるらしい、という断片的な情報があるだけ。だから、次に何をすべきか判らなくなってしまう人もいるかもしれない。しかし、この「メタルマックス」をそこらに転がっている凡百のRPGと一緒にしてはいけない。歩きまわり、何かないかと探



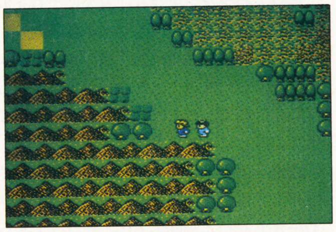

すのだ。これが楽しい。つまり、これまでのRPGとは楽しみ方を変えなければいけないってこと。

変化に富んだマップ、妙なモンスターたち。歩くことで新しい発見がある。

そして、その存在すら知らなかった街や村などに立ち寄る。

断片的な情報はプレイヤーの頭の中で想像力を糧にストーリーとなる。そう、これはまさしく「ウィザードリィ」なのだ。もっとも、かなり「ドラクエ」寄りの、ではあるのだが。

プレイしてみて最初に驚かされるのが、その音の素晴らしさであろう。とにかくいい音を出している。「ダークロード」でもかなりガンバッているな、と感じたのだが、今回はそれ以上の出来。音楽を聴いていた



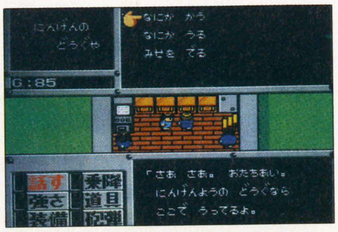
いために、ふとコントローラを動かす手を止めてしまったなんてこともあったぐらいなのだ。どうやらメーカー側も音に自信を持っているらしく、酒場には無料のジュークボックスがあって、曲を聴いたりできるようになっている。

システム的に目立っているのは、やはり戦車の存在。乗り物として、武器として、あるいは防具として役立つこの戦車は、だから最初は多少戸惑うかもしれない。けれども、ワケが判らなくなるほど一度にたくさんのことが出てくるわけでもないし、かといって飽きさせない絶妙のバランスに仕上げられているので、細かい部分を見逃さずに遊んでいれば、特に問題はないと思われる。事実、戦車に関して無知のぼくでもマニュアルを読まずに楽しめたぐらいだからね。面倒くさそうだから遊びたくない、なんていうことは言わないでほしい。

あ、それからシナリオ（というか会話）がうまいことも忘れてはいけない。ウィンドウに収まる範囲で文章を書いてゆくことは才能が必要だ。それを実に美しくやっていて感動した。ただペラペラとキャラクターに喋らせるだけなら、誰だってできるからね。そういったRPGって多いでしょ。饒舌すぎるのは雰囲気を壊すだけだ。

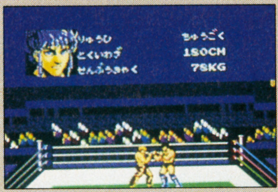
——何か誉めてばかりだったけれど、おもしろいのだから仕方がない。このページ初の9点に相応しい出来のRPGだ。ぜひ遊んでほしい。

**9**




## ●飛龍の拳スペシャル ファイティングウォーズ

カルチャーブレーン／6月21日発売／¥6300

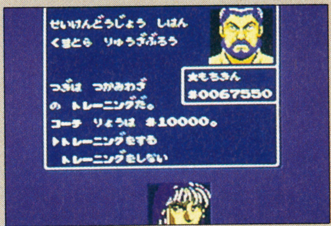


「飛龍の拳」シリーズの第4弾である「飛龍の拳スペシャル　ファイティングウォーズ」が登場する。

今回、〝スペシャル〟と銘打たれたのは、ストーリー性などを排除し、純粋に格闘アクションだけを楽しむものとしたからだ。

登場するのは8種類、12人の格闘家。プロレスはもちろん、ボクシングやムエタイ、マーシャルアーツとか空手なんてのもあるんだ。それぞれが華麗な得意技を持っている。ま、異種格闘技戦をそのまま楽しめるソフトってところだろう。

相手選手のスキを示す「マーク」の表示の有無を選べたり、またプレイヤーの実力に合わせて操作法を「練習」「スタンダード」「スーパーテクニック」の3つの中から設定することも可能。誰もが楽しめるように、という姿勢がうかがえ、好感がもてる。ゲームはうまい人だけのものじゃないからね。



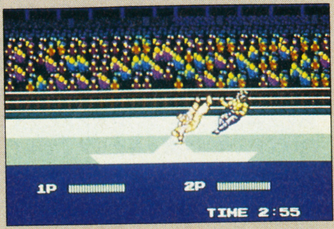
モードは4つ。1人プレイ専用の「サーキット」は世界チャンピオンを目指すものだ。ファイトマネーを払ってトレーニングを受け、パワーアップすることが可能。自分だけの選手を創れるってわけ。選手のパスワードを出力できるぞ。

「タッグ」はその名の通り。1人プレイも、2人協力、あるいは対戦も可能。

「VSトーナメント」は1～8人までプレイできるモード。選手の操作をコンピュータに任せれば、ウォッチモードとなる。

最後は「イリミネーション」。いわゆる団体戦である。何と4人対4人の勝ち抜き戦で、より多くの勝利を上げた方が勝ちとなる。こちらもパスワード入力が可能。

手元にロムがないので説明だけになってしまった。が、楽しそうな作品だよね。



## ドラゴンズ・レア

CBSソニーグループ／6月発売予定／¥5900(税抜き)

●容量：１Ｍ●ジャンル：アクション●ＲＯＭ完成度：70%●バックアップ：なし●プレイ方法：１Ｐ専用

「ドラゴンズレア」の主人公であるダークは、あちらで大人気のキャラクターなのだそうだ。当然アニメもあるわけで、これも人気爆発といった感じ。

日本では８年ほど前に、一部のゲームセンターに「ドラゴンズレア」なるゲームが出まわった。今の中高生の読者のほとんどは知らないと思うけれど、その頃、アーケードゲームではレーザーディスク・ブームだったのだ。

セガが「アストロンベルト」というレーザーディスクの画面とコンピュータグラフィックを混ぜてシューティングゲームを創ったかと思えば、タイトーが未来風のレーシングゲームを発表した。

が、ＬＤとゲーム部分をうまく融合させるのが難しかったようで、どれも凡作だった。ＬＤの映像をもＣＧっぽくしたフナイの「インターステラ」とかもあったけど、やっぱりゲームになっていなかった。

そんな時に登場したのが、ＬＤの映像を

メインとしたアニメゲーム。「ドラゴンズレア」とか「スペースエース」とかである。日本のメーカーも、例えばコナミが「バッドランズ」、タイトーが「タイムギャル」を出したりしていたなあ。でも、やはり向こうのゲームには不思議な魅力があり、そちらに人気が集中していた。

「ドラゴンズレア」はアミガというパソコンにも移植（アニメで動くんだぜ）されたので見た人もいるかな。

さて、ファミコン版。これは移植ではなく、オリジナル。横スクロールのアクションゲームとなっている。ジャンプとナイフ投げで罠や障害の数々をクリアしてゆく。

プレイすれば５秒で判ることだが、とにかくスローテンポなゲームだ。「ロックマン」とかのキビキビした動きを求める人には向かないよ。

それでは、じっくり遊ぶタイプか、というと、そうでもないから困る。

とにかく死ぬ。死にまくる。

要は、パターンを作り、覚え、それを機械のように実行してゆくゲームなのだ。

壁から突然、蛇が出てくる。よけられない。逃げられない。出てきた瞬間に攻撃していなければ、こちらが死んでしまうのである。こういったことのくり返しだ。

編集部の評判は悪い。何でも、大のおとなが３人集まって、最初のステージ（スクロールしない１画面のもの）をクリアする

のに30分かかったという。うーむ。

それではダメなゲームかというと、ぼくは一概には、そうと言えない。そもそもＬＤのゲームはすぐ死ぬ。レバーを右に入れるべきところで、すぐにそうしなかったりあるいは違う方向に入れたりするだけで死ぬ。記憶力と集中力のゲームがＬＤゲームなのだ。だから、そう思うと妙に納得し、また懐しく思ってしまう。ＬＤの伝統(？)を受け継いだファミコンゲームなんてシャレているじゃないか。

最近、こういったギリギリと奥歯をかむような緊張感に飢えていたぼくにとって、割と波長の合うゲームデザインだったこともあるし。何といっても、あの時代を思い出させてくれたのが贔屓(ひいき)につながっているのだ。あの頃は楽しかったよなあ。

もちろん、他人にはおススメできない。普通のゲームだと思ってプレイしたら、まず間違いなく激怒するだろうから。

ディスクのゲームだったら、まだ許せるのだろうけど……。グラフィックは、かなり美しい。

5

## ランペルール

光栄／5月23日発売／¥11800(税抜き)

●容量：3Ｍ＋256Ｋ●ジャンル：シミュレーション●ＲＯＭ完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：１Ｐ専用

光栄の歴史シミュレーションゲームが、また出る。シミュレーションをあまりプレイしないぼくにとっては別にうれしくも何ともないことだけど、ファミコンユーザーにはそのテのファンがまだまだ多いようで、だからこの作品も受け入れられるのだろうな。みんな、体力あるよな。

今回の「ランペルール」も、パソコンからの移植。元となっているのをチラッとしか見ていないので偉そうなことは言えないけれど、割と良質な移植なのではないだろうか。ファミコンだから文字が読みにくいとか、ＲＦで遊ぶとグラフィックが少しにじんでしまい目が疲れるとかあるけれど、まあ、その辺は仕方のないことか。

光栄の歴史シミュレーションゲームのファンなら買えばいいのだし、そうでないなら見送るのが無難。このテの作品に慣れていないと遊ぶのが辛いと思う。

ゲームの内容は、ナポレオンとなり、欧州全土の制覇を目指すというもの。

ゲームスタート直後、ナポレオンはフランスの一都市の司令官に過ぎない。時は18世紀の末なのだから仕方がない。

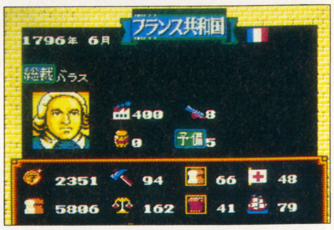
司令官であるナポレオンは都市の内政や軍備に励み、強くなってゆくと共に、遠征などをくり返して領土を広げる。

戦闘は四角いヘックス（日本語になって

いないが）で行なわれる例のヤツだ。地形には高さがあり、その高度差を利用して戦術を考えなければならない。また、砲撃戦もあり、最長５ヘックスの遠距離攻撃も可能となっている。

遠征した先で砲撃や架橋、あるいは騎兵による突撃などの多彩な戦術を駆使して敵都市を占領、その功績によって、ナポレオンの地位が上昇してゆくことになる。

ナポレオンは司令官よりスタートし、皇




帝を目指す。地位によって使えるコマンドは限られており、第一執政ともなれば政権を掌握したこととなり、外交や貿易などの政府的規模の戦略も行なったりできる。

――と、内容はこんなところでしょう。ゲーム的にこれまでの作品から大差ないので、ファンなら迷わず遊ぶことができると思う。いい意味でのマンネリ――そう呼べるのかもしれない。

このゲームにおいて、ぼくに不満があるとしたら、内容よりも価格についてだと思う。特殊なチップを積んでいるとか、Ｓ－ＲＡＭの容量が大きいとかの点はあるだろうけど、高い。高すぎると思う。そもそも移植作品というのは、ある程度安くなければいけない。企画を飛ばして開発に入れるのだから当然である。なのに高いのは少々

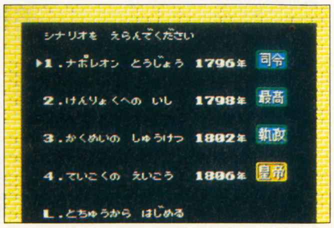
納得できない。企業努力を、もっとするべきであろう。

パソコンを持っていない人は、買わないのではなく、買えないという場合が多い。パソコン版で十分にヒットしたのだから、もっと減価償却してもいいのでは、と思ってしまう。この値段だと、おとなでも買うのに度胸が必要だよ。

あるいは、値段を高くして、それをブランドとして扱うということも考えられるが、ファミコンで遊ぶのは多くの場合、子供たちなのだ。もう少し安くしてあげられないものだろうか。もっとも、それでも買い、値段分以上楽しめたと思ったからこそ、次の光栄の作品を求めるのかもしれないが。

この値段だと、不安で手を出せない人って多いんじゃないかなあ。ヘタしたら、他のソフトを２本ぐらい買えちゃうもんね。うーむ。

7



## テトラスター

タイトー／5月24日発売／¥7400(税抜き)

●容量：4M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

「テトラスター」は3Dタイプのシューティングゲームである。

ファミコンでこのテのゲームを創るのはどうしても辛い。スプライトの枚数や大きさなどがハンデとなってしまう。

コナミの「ファルシオン」とか「ジャイラス」とかはいい出来なのだが、その他のは？　と考えてみると、思い浮かばない。作り方次第と言えるかもしれないが、こういった視覚に訴えるタイプのゲームでは、ハードの表現力がモノを言う。ファミコンで（あまり）作るべきものではない。

この「テトラスター」も、そう。写真を見ただけでは判らないかもしれないけれど、グラフィックはかなり美しい。おお、がんばってるじゃん。とか思う。

しかし、それは最初だけ。

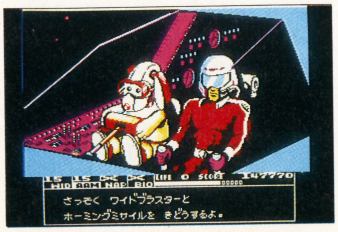
言ってしまえば、ゲームになっていない。敵の弾と自機の距離が判りにくいのだ。ハードの限界と言われればそれまでかもしれないが、やっぱり遊んでいられないほどのものを作ってしまうのは納得がいかない。スーパーファミコンとかでやればいいのに、と思う。そうすれば、色数やスプライト関係での制限も何とかなり、少しは遊びやすくなるはず。

無理してファミコンで作ったところで、何も生まれない。買った人が怒って、もうこのメーカーのゲームは買わない、とか思うかもしれませんよ。

敵が何の戦略もなくワラワラと出てくるのは気に入らないが、地上のスクロールが美しかったり、一部の敵が妙にカッコイイのは確か。でも、それを見るためだけに買うわけにはいかないよね。

もう少し遊べれば良かったのに。かなり惜しい一作だ。本当にもったいないよなあ。

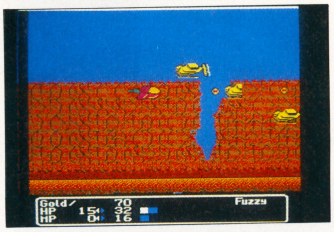
**4**




## ファジカルファイター

シグマ商事／5月17日発売／¥6200(税抜き)

●容量：2M●ジャンル：シューティング●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



RPG＋ファジー機能つきシューティングなのだそうだ。意味が判らない。

ファジカルファイターとは——

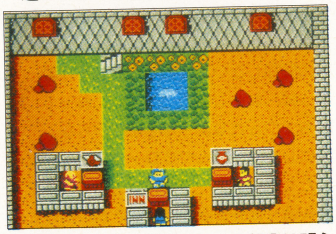
バイオテクノロジーを駆使して作られた多目的戦闘機のこと。そのボディーは電気信号で形態をプログラムでき、比較的自由に外形を変形できる。また、オプションでファジカルコンピュータを装備し、地形、外敵などに対して最適のポジションをとるように自動制御される。

という設定になっている。ま、早い話、勝手に弾とかをよけてくれるってことか。

RPG部分については、各ステージには必ず街（？）があり、そこの店でアイテムを買ったり他のステージへとワープしたりすることができるようになっていることを指している。「ファンタジーゾーン」でいうショップが、「ドラクエ」の街っぽい2Dマップになっていると思ってもらえばいいだろう。

ファジー自動航行制御システム（略してFAPS）には、先に書いた自動回避の他に、敵の正面へと移動し、攻撃の手助けをしてくれるものもある。どちらの場合もキー入力を優先しているので、思い通りに操作できないということはない。

遊んでみて気になったのは、ちょっと中



途半端かな、という点。RPG部分は明らかに蛇足であるし、売りであるファジーもそれほど役に立たない。

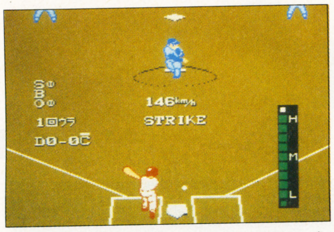
ファジーがもう少し利口だったら——と考えると残念な感じ。操作していた✚字ボタンをタイミング良く離して、というリズムを頭の中で想像してみると、結構楽しそうだ。シューティング部分をしっかりと作っていれば、異色作として話題になったかもしれないのに。パスワードが出るのは親切でいいな。

**3**

## ベースボールファイター

バップ／7月5日発売／¥7800(税抜き)

●容量：3M+64K●ジャンル：スポーツ●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：2P対戦可




「スーパーリアルベースボール」でファミコン野球ゲーム界に殴りこみをかけたバップが、その第2弾ともいえるソフトを開発した。それが、この「ベースボールファイター」である。

「ベースボールファイター」は、ファミコン野球ゲームのスタンダードともいえるナムコの「ファミスタ」とは操作が異なる。たとえば、ピッチング。ボールのコースは左右だけではなく、高低があるのだ。Aボタンで投球を開始、次にもう一回Aボタンでボールの高さを決める。

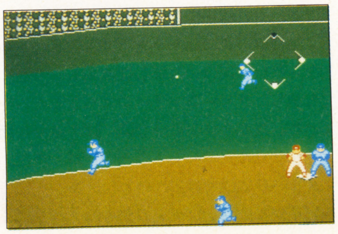
——と、いうことは、バッティングも同じ。ボールの高低を考えながら、となる。打者の方は、ベース上に表示されたカーソル（点）をボールに合わせ、打つのだ。

ま、この辺が基本。これまでの野球ゲームの操作が体に染みついてしまった人は、最初のうちは結構戸惑うかもしれないが、操作を覚えるのもゲームの楽しさのひとつだと言えないこともないからねえ。

システム的にめずらしいのは、テレコンシステムが内蔵されていること。「コンテスト」モードでプレイした成績やデータを電話で送る——早い話が、昔あったディスクファックスの電話版。成績優秀者には、いろいろと賞品が用意されているとか。

で、ゲームの出来なのだが、かなり苦しい。まず、選手の動きが悪い。リアルならいいってわけじゃないけれど、ギクシャクしているのは、プレイしていて気持ちのいいものではないよね。あ、それから、せっかくチーム名や選手名を実名で登場させたのなら、データだけではなく、もっと似させてほしいと思う。今のままでは、ほとんど活かされていないからね。どうしても新しい野球ゲームがほしい人以外は見送った方が無難でしょう。

**4**



## 今月のご贔屓はコレ！

仲間内ではボロボロにけなされているスーパーファミコンの「ダライアス・ツイン」だが、ぼくは買ってしまった。そんなに悪い出来かな、と思う。

確かに単調だし、敵キャラも少ないし、驚きもない。あ、何か悪いことばっかりだな。「ダライアス」のいい点は、地形と密接に関わった敵キャラの配置、あるいは出現だったと思っている。それが今回の「ツイン」では、ものの見事に消えた。

それでも買ってしまったのには、何か重大な秘密があるように思われてしまうかもしれないが、実はそんなものはない。持っていてもいいな、と思ったから買っただけ。

ぼくは、この「ツイン」がⅠよりも先に来るべきだった作品と考えている。

そもそも、ぼくは「ダライアス」に幻想を抱いていない。すごく好きだし、やりこんだにも関らず、いいゲームだとは思っていないのだ。力で押すタイプのシューティングというイメージがあるから。練りこみが不足している、といってもいい。

だから、「ツイン」に裏切られた思いはなかった。Ⅱは嫌いだが、「ツイン」なら受け入れられる——ぼくはそういうタイプの人間だからね。

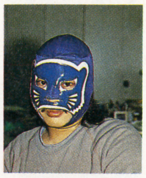
たまにケースから出してプレイする。クリアまで30分程度だから、ちょうどいい。少し簡単すぎたかな、と思わないまでもないけれど、まあ許せる範囲。

エンジン版のⅠよりもSFCのツインとの方が相性がいい。みんなは笑うけど、いいじゃないか。他にも、そんな人はいないものでしょうか。いないか？

今日もクジラを倒しにゆこう。

# PC

前号で成沢氏が、MDの新作の少なさを嘆いておられた。今月はPCの番だ。5月売りソフトは全3本!! しかも、2本は発売が遅れたヤツだから、新登場は1本だぜ。4月売りだけど、サンプルの都合で扱えなかったのを入れて…。ああ、どーしよー。



担当／北枕獲

相変わらずイース漬けの日々。やはりオープン戦には行けなかった…。ま、今年は我がスワローズも、やってくれそーなんで、神宮に行ける日を夢みつつ、お仕事をやってます。あー、早く外野席でビール片手に騒ぎたいっ！ 東京音頭を歌って踊りたいっ!! であります。てなワケで、今回は"青い豹"ブルーパンテルなのさ。

## 5月発売リスト

24日■ハットリス／マイクロキャビン／¥5800

■CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」4号／ビクター音楽産業／¥4800

31日■ポンピングワールド／ハドソン／¥4500

▶PCエンジンユーザーは、今度の「おもちゃショー」に注目。PCエンジン関連の新製品が出展されるらしい。
▶NECホームエレクトロニクスから発表されたCD-ROM利用のマルチメディア規格NIDのPCエンジン応用が検討されている。実現するのには時間がかかるだろうが、期待は大きい。(関連記事P23)

### 点数評価の基準

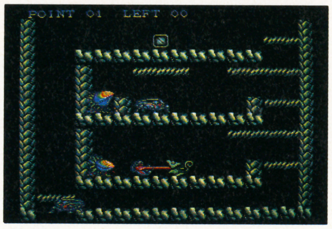
| | |
|---|---|
| 10 最高！ | 5 ふつう |
| 9 すごくよい | 4 もう少し |
| 8 とてもよい | 3 がんばれ |
| 7 よい | 2 もっとがんばれ |
| 6 まあよい | 1 問題外 |

## とゆーわけで、今号は企画モノもありますぜ

### サーカスライド

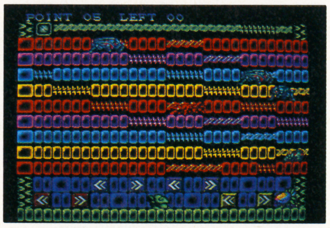
ユニ・ポスト／発売中／¥5400(税込み)

●メディア：Hu-CARD 2M●ジャンル：アクションパズル●ROM完成度：100％●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用




まず、タイトル下の価格に注目。ゲーボーならともかく、税込みなんてめずらしいでしょ。えっ？ サーカスライドなんてゲーム、おもちゃ屋さんでは見たことないって？ 実は、この2点、深～い関わりがあるのだ。なんと、このソフト、本屋さんで売られてるんだって。まあ、パソコンのソフトも本屋さんで買える時代だからなあ。

えっと。全40面の面クリタイプ。主人公はカメレオンのレオン君。画面内にいる虫を長い舌を使って捕まえ、食中植物に食べさせてあげる。虫をすべて食べさせればク




リア。虫本体には当たり判定がない。出す弾に当たると死んじゃうけどね。虫を口に含んでいる間は、その虫によっていろんな効果が現れる。上への移動は、尻尾を伸ばし、枝につかまっておこなう。と、こんなもんかな。このゲームも、説明するのはムズいけど、やれば一発で解るってタイプだね。

気になったのは、ハマって自殺しなきゃならない状況に、しばしば直面したこと。だから、フリーコンティニューなんだろーけど。指先テクが重要な面、頭が重要な面、それなりに充実してるみたいだね。ただ、メリハリには欠ける。けど、ノンビリやるにはいいゲームかもね。 **5**

### ポンピングワールド

ハドソン／5月31日発売／¥4500

●メディア：CD-ROM ●ジャンル：アクション●ROM完成度：100％ ●バックアップ：なし●プレイ方法：２P協力可

アーケードからの移植だそーで。ってことは、知ってる人も多かろーと。あの「凄ノ王」に隠れてたキャノンボールのバージョンアップ版ですな。

内容は、いたってシンプル。画面内を跳ね回るボールを撃つだけ。もっとも、ボールは撃つたびに、2つに割れて、増えていくんだけどね。とにかく、確実にツブしていかないと、コマいのが画面いっぱい跳ね回り、ほとんどパニックる。アイテムも7種類あるし、うん、けっこうハマるな。

気になるのは、アイテム。かなりしょっちゅう出るんだけど、地面に散らばるから、ボールをよけるときに、取りたくもないアイテムを取っちゃうことも多いんだよなあ。で、そのせいでやられちゃうことが、ちょくちょくあるんだよね。こーゆープレイヤーの関知しないことでやられちゃうのって、やっぱ、おかしいと思うぞ。これって、闇討ちでやられるよーなもんだからな。

にしても、なんでCD-ROMなんだ？

たしかにステージは50以上あるし、タイトル通り世界各国の背景はきれいだけど、CDじゃなきゃ、とは思えない。こーゆーゲームで、ユーザーを限定するのは、ソンだと思うんだけどなあ。 **6**

で、レビューはおしまい。さあ、お仕事、終りだあ…、ってワケにはいかないのがツライとこだよなあ。本数が多くて、言いたいことを十分に言えないのも困るけど、こーゆーのもなあ…。やれやれ。

てなワケで、次ページから企画モノが始まるのであります。お題はROM²ね。

つまり、最近、CD-ROMならではのソフトが増えてきたなってことが主眼なんだけどね。CD-ROMの特徴って言えば、540Mの大容量と、ナマの音が使えるってこと。まあ、最近のゲームでは、ビジュアルシーンと称して、内容とは関係なくアニメシーンを挿入し、声優を贅沢に使ってしゃべらせなんて、当たり前になりつつある。

だけど、あくまでそれはゲームの添え物であり、本当の意味でCD-ROMの特徴を活かしてるとは言えない。

そこで、この企画が登場するのだ。ま、よーするに、新しい流れのソフトを紹介しつつ、考察しようってコーナーなんだけどね。今回、取り上げるのはデジタルコミックの最新作「コブラII 伝説の男」、絵本のような「マンホール」、問題の数なら安心のクイズもの「クイズまるごとTHEワールド」＆「クイズアベニュー」、雑誌形式の「ウルトラボックス」だ。

もちろん、これ以外にも新しい流れってのはある。「ビックリマン大事界」から「マジカルサウルスツアー」とつながるデータベースソフトなんかもあるけど、最近発売されたものってことで。

なんて、書いてたら5月号が届いた。おっと、おんなじよーな企画、やってんじゃん！ まあ、こっちはソフトの内容から攻めようと思ってるから、切り口は変わると思うけど…。

閑話休題。

そんなワケで、メガドラもスーファミも、ゆくゆくはCD-ROMがつくみたいだし、新しいROM²の流れってのを考えるには、いい機会なんじゃないかと。まあ、正直に感想を言っちゃえば、まだまだ試行錯誤の段階だろうと思う。だけど、近い将来、この流れは間違いなく太い流れになると思う。これが"CD-ROM"の生きる道って、不必要なリキが入る程、おもしろくなっていきそうだぞ、この流れは。

# そんなワケで、今、CD-ROMがおもしろい!!

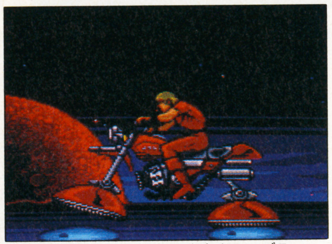
## これがデジタルコミックだ！

### コブラII 伝説の男

ハドソン／6月7日発売／¥6500

前作の「コブラ　黒竜王の伝説」が発売されたのが、1989年3月30日。あれから2年。ナイスガイ、海賊コブラが帰ってくる！

とゆー話の前に。前作は純粋なアドベンチャーゲームだった。この「コブラII　伝説の男」も、スタイルはコマンド選択式のアドベンチャーだ。だけどこれ、ちょっと違うんだよね。



⬆夜の闇をエアバイクで疾走するコブラ。エアバイクは、ゲーム中、よく使う移動手段だ。スピード感はなかなかのものだぞ。バンクが多いのが、ちょっと悲しいけど…

と、こーゆー書き方をすれば、ピンとくる人もいるでしょ。そう、去年の夏、これと同じような言い方で紹介したソフトがあったのを覚えてないかな？

そうそう、あの「うる星やつら★STAY WITH YOU★」だ。〝アドベンチャーゲームのスタイルをしているけど、謎解きじゃなくって、ストーリーを楽しむユーザー参加型の動くコミック。デジタルコ

⬆賞金稼ぎジェーンに、クリスタルボーイの魔の手がせまる。さあ、どうする!? なんて、デジタルコミックでは、コマンドの選択ミスなんてないから、安心しておくれ

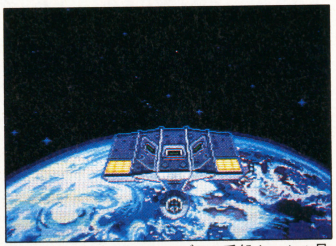
ミックってゆー新しいジャンルのソフトが登場だ！〟なんて紹介したんだよね。このコブラII、実はデジタルコミック第2弾でもあるんだよ。

はっきり言っちゃえば、ゲーム性はかなり低いんだよね。順番にコマンドを選択していけば、自然にストーリーが展開していくって感じね。これは、デジタルコミックをつまらなくしている…、なんてことは全然ない。むしろ、余計なことに神経を使わないですむ分、ストーリーや雰囲気にのめり込めるんだ。

このデジタルコミックってジャンル、CD－ROMにピッタリだよね。豊富なグラフィック（アニメつき）、臨場感満点の生音を使ったBGM、しゃべるキャラクター。CD－ROMの大容量があって、初めてできることだ。ホント、これぞCD－ROMって感じだね。

これも、一種の電子出版ってことになるのかな。ま、このデジタルコミック、原作つきソフトにはピッタリの手法だ。原作つきのゲームって、ハズしちゃうことが多いけど、こーゆー風に創れば、そう大きくハズすこともないもんね。アニメやマンガのファンにとって、充実させて欲しいジャンルだ。特に、このコブラIIみたいに、原作者に全面的にタッチしてもらえれば、マンガがアニメ化されるときに必ず起こる「イメージが違う！」とか、「イメージが壊れる！」って、ファンにとっては切実なる問題も、かなり減少できると思うしね。

で、コブラIIの話だ。



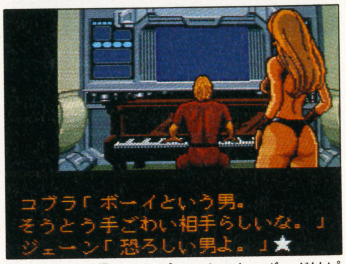
⬆ついに飛び立ったコブラの愛船タートル号。名前は〝カメ〟だけど、そのスピードは宇宙でも1、2を争うと言われている。武装もかなりのもんだぞ

原作は、かつて少年ジャンプに連載された寺沢武一氏の人気SFコミックで…、なんて話は、もういいよね。寺沢武一氏は、原作、脚本、総監督として、ゲーム全般にチェックを入れるだけじゃなくって、なんと！　自ら絵コンテ数百枚、原画3000枚を書き下ろしているのだよ。ね、原作者がこれだけ思い入れて創ったんだから、原作ファンの期待を裏切ることはないだろうってのも納得できるだろう。

で、ストーリーだけど、ベースになるのは原作の最初の部分ね。海賊稼業から足を洗い、整形で顔を変え、記憶を消し、サラリーマンしていたコブラ。3年が過ぎ、退屈な生活に飽き飽きしていたんだけど、あるきっかけで記憶がよみがえってしまう。再び海賊を再開することにしたコブラは、相棒アーマロイド・レディに連絡をとる。ある晩、コブラは、レディとの待ち合わせ場所である酒場に向かう。そこで…。

そう、コブラIIはジェーン、キャシー、ドミニクの三姉妹が登場する、あのエピソードなんだよ。なんて言ってても、これで分かるのは、けっこうトシくってるヤツだけかなあ…。とにかく、海賊ギルドとコブラが、最終兵器争奪戦を繰り広げるストーリーなんだ。

⬆シャワーを浴びるジェーンと会話をするコブラ。うーん、ジェーンってオトナなんだね。へーきで話してるんだもんね




⬆タートル号のコンピュータのキーボードはピアノなんだ。もちろん楽器としても使用できる。コブラはシューベルトやショパンをひきこなす

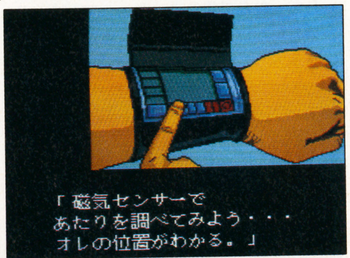
とはいえ。原作と共通する部分は、全体の1/4程度だから、原作を読んでいても十分に楽しめる。原作単行本全巻をJCの初版で持ってる私がゆーんだから、間違いない。次はどーなるかって興味で、没頭することができたからね。こーゆー配慮って、とっても嬉しいぞ。

まあ、コブラIIはストーリー展開を楽しむソフトだし、内容に触れちゃうのは反則だと思うから、これ以上は触れないことにしとこうね。

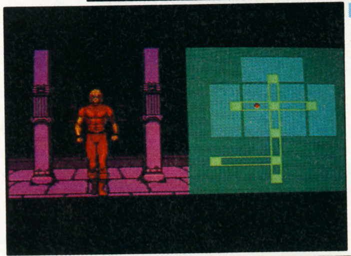
さて、気になる声の出演だ。主人公、我らがコブラは、前作に引き続きルパンIII世やクリント・イーストウッドでおなじみの山田康雄氏があたる。コブラのライバル、海賊ギルドの親衛隊ブラックシープ隊長クリスタルボーイに玄田哲章氏。最終兵器のカギを握る重犯罪者捕獲人ジェーンに勝生真沙子氏。コブラの相棒、アーマロイド・レディに石川悦子氏。他に小宮和枝氏、曽我部和恭氏、八代駿氏、槐柳二氏等が出演している。アニメ好き以外の方にはどーでもいーことかもしれないけど、なかなかおいしい配役だなあ。曽我部〝バンコラン〟和恭さんなんて、なんか久しぶりだし、槐〝マシュウ〟柳二さんは、ずっとファンだし。あ、でも不満もある。レディの声は、やっぱ榊原良子さんが…。ま、ちょっと残念だけど、個人的なシュミはおいといてっと。

なかなかハマれたけど、気になるトコがないワケじゃない。今回はレビューじゃないんで、そう突っ込むことはしないけど、アクセスタイムがね。ま、今回プレイしたのは完成バージョンじゃないから、本チャンでは、もう少し改善されていることを期待しましょ。これさえなければ、CD－ROMはほぼ無敵なんだけどね。このソフトに限らず、アクセスタイムは、CD－ROMの今後の大きな課題ですね。初期に比べりゃ、ずいぶん速くなったけど、やっぱROMカセットやROMカードに慣れちゃうとね。パソコンのフロッピーディスクでさえ、トロく感じることがあるんだもんな。昔は、カセットテープを使ってたクセにさ（ちょっと大きなゲームだと、平気で20分ぐらいロードしてたんだぜ）。

ま、こーゆー技術的な問題は、じきに解決されるだろうから、私たちは、デジタルコミックの展開を、楽しみに待ってましょ。この分野、絶対に伸びると思うぞ。




➡コブラのリストバンドは、飾りじゃないんだぞ。ライト、通信器、各種センサー等が内蔵されている。ずいぶん、お世話になるぞ



⬅移動画面。場所は神殿。あっち行ったり、こっち行ったり、ずいぶん歩かされる。うーん、まるでアドベンチャーゲームだ

➡コマンド選択式だけどアドベンチャーじゃない。順番に入れてけば、ストーリーは進行する。厳密に言えば、ゲームじゃないんだ

# このミョーな感覚は何なんだ!?

## マンホール

サン電子／発売中／¥6500

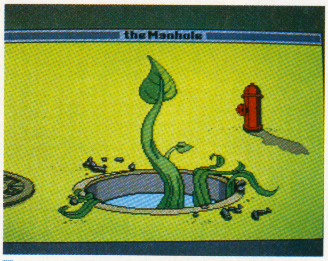
これ、とっても評判いいソフトなんだよね。少なくとも、私の回りでは。ゲームじゃないんだけどね。ハマるんだよなあ。私は、PCエンジン版だけじゃなく、PC−9801版も持ってるもんね。

以前から、さんざん書いてるから、改めて書くのも気が引けるんだけどね。このソフト、ゲーム的な要素は、ほとんど皆無です。そこに世界があるだけ。

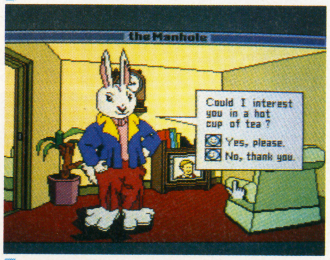
タイトルになってるマンホールってのは、異世界への入口なワケ。「不思議の国のアリス」におけるウサギ穴、「ライオンと魔女」における衣装ダンスみたいなもんね。

プレイヤーは、マンホールのフタを開けることによって、とってもフシギなワンダーランドに投げ出される。何かをやらなくちゃいけないとか、アイテムをさがさなくちゃいけないとか、そーゆー〝ゲームの目的〟は、何も設定されていない。プレイヤーは、ただ、その世界を楽しめばいいんだ。これって、親切なガイドになれちゃった日本人ゲーマーにとっては、ぼーぜんとしちゃう設定かもしれないね。

画面のあちこちをクリックすると、なんらかのリアクションがある。リアクションがあるからといって、それが次につながっていくのではなく、その場限りのもの（いくつか例外はあるけど)。これを「だからどーした」なんて思うよーじゃ、マンホールは楽しめないんだ。このマンホールは、そのリアクション自体を楽しむソフトなんだから。つまり、絵本なんだ。それもユーザーが積極的に参加できる絵本。デジタルコミックシリーズもそうだったけど、こーゆースタイルって、これから増えていくんじゃないかな。




↑すべては、マンホールのフタを開けることから始まる。巨大なツタを登るか、下りるか、すべてはユーザーの気分しだいなんだ。思いっきり、自由度は高いぞ

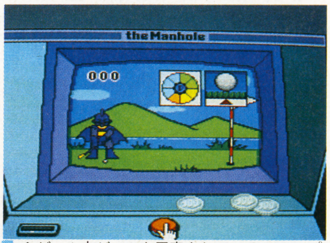



↑この世界には、たくさんの住人がいる。こちらはミスター・ラビット。お茶に招待してくれているんだけど、キミならどーする？断っても、気は悪くしないみたいだけど…

と、一応、ソフトの説明をしてっと。このソフトがなぜ〝CD−ROMならでは〟なのかってゆーとね、その情報量の多さゆえなのだよ。

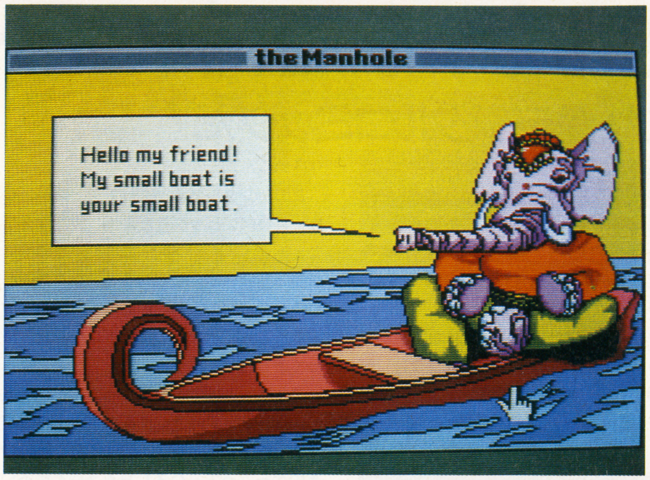
とにかく、クリックするとリアクションを返してくれる場所が多いんだ。この多さはCD−ROMならではでしょう。この世界自体もバカみたいに広くはないけど、十分に広いしね。欲を言えばキリがないけど（例えば、この世界の住人と、もっとおしゃべりしたいとかさ。マップの広さにしたって、何回かプレイすると不満になってくるしね)、こーゆー〝想像力〟が不可欠なソフトってあまり多くないし、大容量を活かして、もっともっと登場して欲しい。

さて。このマンホール。もともとはアップルってゆーアメリカのパソコンで動いてたソフトだった。PCエンジン版マンホールはアップル版の移植なんだけど、けっこうオリジナルな部分もある。例えばソフト内ゲームとかね。全部で3ヵ所、アップライト型のきょう体があって、パットマンとか、ベンケイなんて、カンタンなゲームができたりするんだ。こーゆーエンジン版ならではの演出は、けっこう嬉しいもんだよね。個人的に気に入ってるのは、ユーザーがマウスを動かすと、ネコがそれを追いかけるってフューチャーなんだ。ホント、単にネコがネズミを追いかけるだけなんだけど、なんかいーんだよなあ。

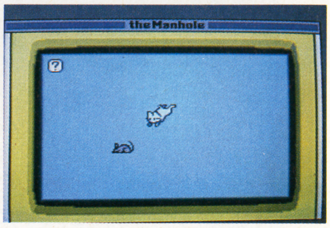



↑ゲーム内ゲームも用意されている。アップライト型のきょう体ってのが泣かせるじゃないか！　これはパットゴルフの『パットマン』だ。他に『ベンケイ』と『アウトドライブ』があるぞ

さて。このソフトに、一定のストーリーが存在しないってことは、ストーリーは無限に存在するってことと同義だ。これはウィザードリィをプレイしたことがある人なら、分かってくれるよね。それぞれのプレイヤーが、自分なりの世界観、バックグラウンドストーリーを持ってプレイしていただろ。その最たるものが、ベニー松山氏のウィズ小説であり、石垣環氏のウィズコミックだよね。マンホールも同じだ。キミの前にあるのは世界だけ。そこで、どう行動するかは、完全にユーザーの手に委ねられている。この世界を、どう料理するかはユーザーしだいってワケ。

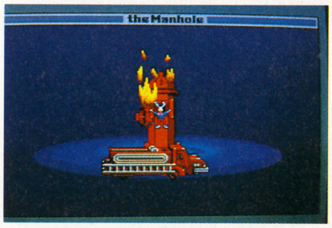



←ボードにのっているのは、ミスター・エレファント。とっても親切で、ボード遊びにさそってくれる。さあ、出かけようぜ

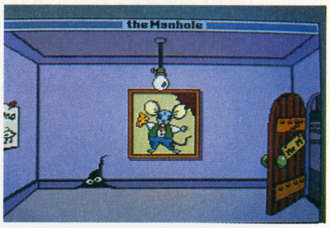



→このネコが、かーいいんだよなあ。ついつい遊んじゃうのさ

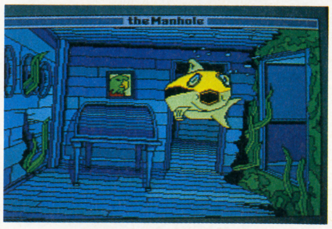
世界をユーザーの手に委ねてしまうってことは、なかなかタイヘンなことだ。例えば、ユーザーが制作者の手の上で踊る、普通のアドベンチャーでは、ユーザーにやらせたくないことは、コマンドに出さなければいい。初期の言葉をキーボードから入力するパソコンのアドベンチャーでは、もっとロコツに「意味が解りません」とか「できません」とか表示されてしまった。これじゃ、その世界で自由に遊ぶなんてできっこないよね。で、容量の話に戻るんだけど、これを解消するには、ユーザーがやると考えられることすべてに対し、答えを用意しておかなければならない。まあ、完全に答えることは、容量がいくらあったって不可能だろうけどね、CD−ROMを使えば、このマンホールぐらいはカンタンにできるわけだ。このマンホールはパソコンからの移植だし、BGMもかなりのもんだけど、容量にはまだかなり余裕があると思う。つまり、大容量が必要な、この分野こそ、CD−ROMにうってつけなんだよね。とゆーワケで、サン電子様、移植じゃなくて、オリジナルを期待してます。もっともっと、広くて深い世界を、私達の前に投げ出して下さい。ぶっちゃけた話、BGMを1曲けずってでも、リアクションの種類を増やして欲しいと思っちゃいました、プレイしながら。とゆーわけで、こーゆー分野も、とっても期待できるんじゃないかと、期待している北枕なのでありました。



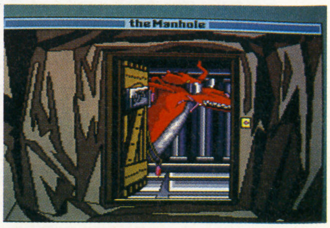

←なんと消火栓が火事だ!!ミスターラビットは無事かな




→うーん、カベの穴からのぞいてるのは、いったい何者なんだ




←海の中だからって、呼吸ができないなんてことはない




→あーびっくりした。いきなりドラゴンが顔出すんだもんなあ

あれ、まだあまってる…。じゃ、98版と、ちょっと比べちゃおかな。まず、アクセス。これはエンジン版の勝ち。やっぱ、がっこんがっこんとフロッピーを読みに行くのはね…。ま、98版はハードディスクにインストールできるんだけどね。グラフィックは好みの問題だけど、個人的にはエンジン版。価格も3300円も違うし、音もいい。やっぱ、エンジン版の勝ちかな。

# 容量って言ったらクイズだよな

ファミコンでも、何本かクイズものが出たけど、プレイしてて不満を感じなかったかな？　そう、けっこう問題がダブるんだよね。まあ、容量の問題でしょうがないのかもしれないけど、やっぱり悲しいよね。

そこで、生きてくるのがCD－ROMの大容量だ。CD－ROMを使えば、一生モノのクイズソフトだって創れるんじゃないか、なんて考えたことないかな？　私もそう思ってた。そんなとき登場したクイズものが２本。はたして、そんな期待に答えてくれているだろうか？

## クイズ・アベニュー

NECアベニュー／発売中／¥5800

とゆーワケで、問題数は4000であります。一見、多そうに見えるけど、やっぱ、ダブりはちょくちょくある。それでも、今までのものに比べれば、かなり少ないけどね。でもねえ、このテのソフトで問題がダブるって致命的だと思うんだけどねえ。

よい子のみんなは知らないと思うけど、パソコンにはクイズの正解数によって、女の子が服を脱いじゃう、とってもうれし…、いけないソフトがけっこうある。こーゆーソフトの場合、問題がいくらダブろーがかまわない。何はともあれ、正解しないことには、ちっとも楽しくないからだ。…と、友

↑総問題数は4000問。十分あるように思えるけど、それでもちょくちょくダブっちゃうんだよなあ。ちょっと残念。でも、問題の内容は、なかなかハイレベルだぞ

人が言ってた。

だけど、これって、かなり特殊な場合だよね。特に家庭用ゲーム機におけるクイズの存在意義ってのは、文字通りみんなで知識を競い合うことにあるはずだ。ならば。繰り返しになるが、問題のダブリは致命的だ。それは、同じ土俵で友人と知識を競うとゆーゲームを、公平に楽しめないから。前に同じ問題を見てれば、絶対、その方が有利だからね。誤解しないでほしいのは、これはエセ平等主義じゃないんだよ。その知識を他の媒体で得るのはかまわないんだ。そのソフトで問題がダブるってことは、テレビのクイズ番組で本番前に答えを教えてもらうようなものだからね。

これは、何もクイズアベニューだけの問題点じゃない。現在発売されている、すべてのクイズものに共通する問題だ。

↑人が集まるときは、５人まで参加できるパーティーモードだ。早押しのクイズ合戦は、盛り上がること請け合い。人数は多ければ多いほど、楽しいぞ

そんなことに真剣に怒ることじゃないって意見もあると思うし、CD－ROMで出る前は、私もあきらめてた。容量の問題もあるし、しょーがないやってね。だけど、CDを使うってゆーなら、話は変わる。

このクイズアベニューに関して言わせてもらうなら、クエストモードは、もうちょっと、なんとかしてほしかった。容量のムダ使いとしか思えない演出が多すぎるんだ。それなら、１問でも問題を増やして欲しいと思う。問題の内容がいいだけに、しょーもない演出が目立ちまくってるんだよね。紙数がつきちゃった。とにかく、このソフト、もう少しなんだよな。惜しいよな。

## クイズまるごとTHEワールド

アトラス／発売中／¥6200

このソフトでは、出題のおねーさんがいて、問題を読んでくれるんだ。これって、CD－ROMの特徴を、よく活かしてるよね。ROMカセットや、Hu－CARDじゃ、まずムリだ。こーゆーソフトが出てくると、ROM²を持っててよかったって実感できるよ、うん。多少、聞き取りにくいとこあるけど、そう気にするほどじゃないし。これで、問題数さえ十分にありゃ、ゆーことなしだよね。

で、その問題数だけど、全部で1200問。やっぱり、少なすぎると思うよ、これじゃ。オマケの〝電脳びんご〟や、ステージクリア時の〝観光案内〟よりも、問題に力を入れてほしいとこですなあ。じゃなきゃ、せっかくのCD－ROMが泣いちゃうよ。確かに、どうクイズを楽しませるかってのも

↑問題は、お姉さんが呼んでくれる。フンイキは、クイズ番組そのままだね。ちょいちょい聞き取りにくい問題があるのは、ちっとマズいと思うけど…

重要だけど、それは問題の次にくるべきことだと思う。それとも、バラエティ風クイズが多い昨今では、こんな本格指向はハヤんないのかなあ。

まあ、文字だけしか表示されないと、それはそれで文句をつけるだろーし、問題が多けりゃいいってもんじゃないのも分かるけど、ね（ワガママでスイマセン）。

それにしても、せっかくの大容量のCD－ROMだもん。余計な演出を抜きにした、一生モノの史上最大のクイズソフトを目指してほしいものです。

↑ステージクリアのごほーびは、女の子による世界観行案内だ。うーん、こんなことに容量を使わないで、問題を増やしてほしいなあ。問題総数、1200問しかないんだから

# 電子出版は花形なんだぞ

えっと、クイズものについて、もう一言。この２本のゲーム、ユーザーを楽しませようって意気込みは感じるし、実際、楽しく遊んだんだよ。だからこそ、余計に問題数が気になっちゃったんだ。とにかく、大容量が生きるクイズもの、今後に期待してますんで、がんばってください。

さて。最後は電子出版だ。ま、デジタルコミックも、広い意味で含まれるんだろうけど、ここでは、もうちょっとしぼってね。

で、ソニーにデータディスクマンって商品がある。これは電子ブックプレイヤーだ。パソコンでゆーところのデータベースとして使える機械なんだ。パソコンのデータベースが、基本的に自分でデータを打ち込むのに対し、これは８cmCDの電子ブックが市販されているわけだ。内容は辞書等が多いんだけど、朝日新聞の天声人語や、ぴあのシネマクラブも出ている。今後、普及台数が増えれば、雑誌形式の電子ブックも登場することだろう。

また、パソコンのMSX２には、すでにディスクステーションってゆー月刊ディスクがあって、人気も高いようだ。

そこで、我がPCエンジンに目を向ける。ちゃんと、電子出版は始まってるんだよね。

## ULTRA BOX

ビクター音楽産業

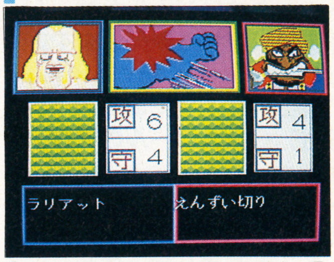
正直に書いちゃお。第１号をプレイしたときね、「なにこれ」って思ったの。だって、内容は薄いし、シロートの聞き苦しいナレーションが多いしで、とても楽しむどこじゃなかったんだ。

↑UBガールズ登場！　うん、これはCD－ROMならではの企画だよね。彼女たちの声も聞けるんだからさ。でもなあ、エンジン程度のドット数じゃ、キツいよーな気も…

でもね。号を重ねるにしたがって、内容も練れてきたし、これはって思えるようになったんだよね。スタッフの皆さん、ずいぶん試行錯誤したんでしょーね、これからもがんばってくださいね。

ま、このソフトの場合、ユーザーの声ってのが、大きく反映されてるようだ。まだ、若いジャンルだけに、ユーザーと共に成長中って感じがビシビシ伝わってくる。ユーザーにも確実に定着しつつあるよーだ。もっともっとみんなで盛り上げれば、他のメーカーや出版社も参入してくると思う。まあ、かなり個人的な希望も含まれてるんだけどね、伸びて欲しいジャンルでもあるし。

↑UB３号の仮面ビクターはシューティングだ。毎回、同じ主人公で違うゲームが楽しめるってのは、いいアイデアだよね。つきあいが長くなれば、感情移入も深まるもんね

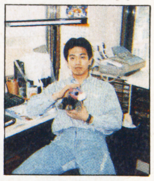



↑ラッシャー木村先生の〝星に願いを〟。３号ではプロレスすごろくもつきました。にしてもさ、左のヤツの名前。アルク・コーガンってんだけど、いいのかなあ…

と、駆け足でCD－ROMの新しい流れを追っかけたワケだけど、まだまだ新しい可能性があると思う。頭のカタいオトナが思いつかないよーなアイデアが、キミ達にもあるはずだ。遠慮はいらない。どんどんメーカーに送りつけてやろう。そこから新しい流れが生まれれば、キミの名前は歴史（？）にさんぜんと輝くことになるのだから。

# MD

数あるシミュレーションゲーム。メガドライブでも多くのタイトルが発売された。その最高峰は何だろうか、と聞かれた時、私は即座に答える。『アドバンスド大戦略』はあらゆるメガドライブの、いや各メディア全体のＳＬＧの中でも最高ですよ、と。



担当／成沢大輔

前号で書いたとんでもないペットショップへ行ってきた。いたいた、スゴイのが。ワオキツネザル、ワラビー、フクロモモンガ…。いずれも繁殖物で、ワシントン条約はクリアするものの、まさか動物園以外で見られるとは思えなかったものばかり。ホントにスゲエの。私も思わず珍しいヤモリを４匹ほど買ってきてしまったのである。21匹目……。

## 5月発売リスト メガドライブ

17日■ボナンザブラザーズ／セガ／￥6000
31日■ファイアームスタング／タイトー／￥6800
■ゼロウィング／東亜プラン／￥8000

## ゲームギア

24日■マッピー／ナムコ／￥3500
31日■琉球／フェイス／￥3800

※価格はすべて税抜きです

▶CSK総合研究所がメガドライブ市場に参入決定。第１作は、業務用で人気だったセガの体感ゲーム「ギャラクシーフォースII」の移植です。9月13日発売予定。CSK総合研究所、セガ・エンタープライゼスともにCSKの系列会社です。

▶ツクダオリジナルがゲームギア用ソフトを発売します。「まじかる★タルるートくん」7月5日発売予定で3980円（税抜き）。横スクロールのアクションゲームです。

▶「アドバンスド大戦略」の発売日が6月21日に延期されました。もう少し待ってね。

## 点数評価の基準

| | |
|---|---|
| 10 最高！ | 5 ふつう |
| 9 すごくよい | 4 もう少し |
| 8 とてもよい | 3 がんばれ |
| 7 よい | 2 もっとがんばれ |
| 6 まあよい | 1 問題外 |

## もう､これしかないほどハマリ狂っているのだ！

私の世代がみんな洗礼を受けたウルトラシリーズ。子供の頃はソフトビニール人形をてんこもりになるほど集めた（というより買ってもらった）覚えがある。

だからして、スーパーファミコンで『ウルトラマン』が発売されるとあっちゃ見逃すわけにはいかなかった。テレビシリーズの雰囲気をそのまま再現しているという。発売日に早速買ってみた。

うーん、なるほど。確かにそれらしい。グラフィック、動き、ＢＧＭ、ＳＥ……。みんなウルトラマンしている。メガドライブの『ミッキーマウス～』のように、開発者のキャラクターに対する思い入れがはっきりと見受けられる。ウルトラシリーズに熱中した世代は応えられないだろうな、これは。

ただ、純粋にゲームとして見ると造りが甘かったりして、苦笑させられる部分も少なくない。その点では『ミッキーマウス』の方が優れたソフトと言えるだろう。

それにしても『ウルトラマン』と『ミッキーマウス』の２作で、キャラクター物のゲームの進むべき道がはっきりしてきたのではないかと思う。そのキャラクターのファン層がいだいている共通の思い入れをいかに表現するか。これをできずにキャラクター物のゲームを造ることは無謀以外の何物でもないだろう。特にメガドライブやスーパーファミコンならなおさらである。

### アドバンスド大戦略

セガ／6月21日発売／￥8700

●容量：8M ●ジャンル：シミュレーション ●ＲＯＭ完成度：100％ ●バックアップ：バッテリー ●プレイ方法：１P専用

この後まだシミュレーションはいくつかが発売予定にのぼっているが、取りあえずトドメになる期待をかけられた１作だ。前号で紹介の『三国志』が今一つだっただけに、私自身の、そしてファンの期待も小さくはないはずだ。

まずは結論から言ってしまおう。

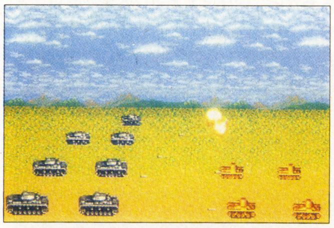
面白い。これまでに発売されたどの『大戦略』よりもわかりやすく、シンプルである。誰でもとっつきがいい上に深い熱中を誘う。『バハムート戦記』や『ラングリッサー』も悪くはないのだが、こちらと比べれば大きな差があると言わざるを得ない。少なくとも、２年前に発売された『スーパー大戦略』よりははるかに上を行くゲームであることは疑いようのない事実だ。

サブタイトルに「ドイツ電撃作戦」と入っているように、舞台は稀代のカリスマ指導者、アドルフ・ヒトラー率いる第二次世界大戦のドイツ帝国が自分の操作するキャラクターになる。余計なところから文句が出そうな気がするが、ゲームは思想じゃないからね。開発側もユーザーサイドも遊びと割り切っているのが世間は理解しづらいらしい。そうそう、湾岸戦争をテレビゲームと言っていた論調がやけに多く目についたが、あんな私に言わせればアホの極みである。戦争そのものは想像力を失わせるものなのに、どうしてある程度の想像力を必要とするテレビゲームと一緒の見方をするのか。評論家なる方たちは、現実に起き得ないからこそのテレビゲームという大原則を理解して頂きたいものである。

話がずれまくった。

ゲームは大別してスタンダードとキャンペーンモードの２つにわかれる。用意されているマップ数は全部で44（うち２つはスタンダード専用）あり、スタンダードではそれらを自由選択してプレイできる。キャンペーンは全42面を順々にクリアしていくモードだ。メインはこちら。普通、スタンダード（に準ずるモード）はキャンペーンの練習台的性格が強いのだが、このゲームの場合はちょっと毛色が異なっている。スタンダードはあくまでマップ見せか、ジャンプしてしまった面をプレイするためのものなのである。

この面のジャンプという要素がキーポイントだ。ゲームは1939年９月１日からスタートする。１日１ターン制で、各面には終了日限が設定されている。最初にプレイするマップ「ケース　ホワイト」なら９月24日までに終了させなくてはならない。で、普通にプレイしていく。この時、終了日限より早く終了させると、その残り日数によって面がジャンプするのだ。だから、早く終らせれば実質的作業も少なくオールクリアできることになる。逆にいつもギリギリまでかかってしまうと多くの面をプレイしなくてはならない。



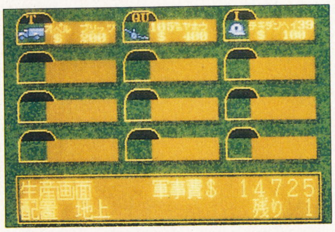
また、ユニットには経験値が取り入れられており、最初から用意されたユニットは多くの戦闘を経ることによってより強い兵器へと進化させることができる。無論ユニットは１面ごとに生産し直していくのではなく、キャンペーンを続けていくかぎり、強いユニットとなって存在していくのである。これまでの『大戦略』にはなかった、『補給したさいのユニット補充』があるからこそなのだ。１つのユニットも経験値がどれ位たまっているかで大きく能力が変わってくるので、進化のシステムとあいまって、新たな戦略性を生み出すことに成功している。ある意味でＲＰＧ的な。

さて、電源をいれてキャンペーンを始めるところから順を追って説明していこう。

と、その前に取扱説明書を読んでおかなくちゃ……。これが普通のシミュレーションゲームの最大の難点だ。アクションゲームやＲＰＧなら必要にかられるまで取説を読むことはほとんどない。これは皆さんも同じことだと思う。ただ、シミュレーションだとルールが複雑でそれなりに理解するまで時間がかかるので、どうしても真剣に

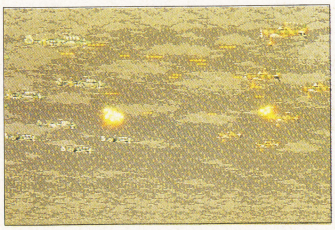
取説を読まなくてはならない。画面を見ただけじゃ理解できない情報が多すぎるんだよね。当然このゲームも同じことだと思っていた。

ところがせっかちな私は取説も読まないでさっさとゲームを始めたのだが、これが理解できるんだよね。最初こそ、敵の動きをサーチする「索敵モード」を中級にしていたため、敵フェイズでの動きがわからずに苦労したぐらい。これは初級にすればよかっただけで、今となってはわからない方がかえって面白くなっている。




本当に悩んだのはこれぐらいで、あとは実際にプレイしていけば何となくわかってしまうのだから驚いた。正直なところ、光栄などのシミュレーションゲームは数字の羅列のような気がしてどうも受けつけないのだが、『アドバンスト大戦略』は必要な数字（弾数、燃料など）だけを絞りこんでいるので簡単に頭に入るし、状況の把握もしやすい。攻撃力や防御力の数値にしたって、相性さえつかんで（すぐわかる）いればおおざっぱなＲＰＧ的認識程度で済むのである。

それらの進行認識システムのわかりやすさに加えて、ゲームを一層盛り上げるのが各種のフィーチャーだ。うっとおしいヘックスラインのオン・オフ、各種天気の設定とその影響による移動力、攻撃力の変化。特に天気は重要なファクターで、雨や雪が降れば航空機は出撃できなくなることがあるし、さらに降り続けば平地などはぬかるんで、地上ユニットの移動力が下がる。１日か２日で回復するのだが、このようにはっきりとマップが変化するシミュレーションなど見たことがない。とかく芸が細かくて、リアルに見せようとしながらうっとおしく感じさせない技術は称賛に値する。



まさにメガドライブシミュレーションのトドメとなる１作。『大戦略』のファンだけにこの楽しさを独占させておくことはない。幅広い支持の得られる傑作シミュレーションとして高い評価を得続けていくだろう。 **9**

## ボナンザブラザーズ

セガ／5月17日／¥6000

●容量：４Ｍ　●ジャンル：アクション　●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：なし　●プレイ方法：２Ｐ協力可

「味がある」という表現がある。非常に便利な言葉で、ゲーム誌でもよく使われることが多い。その意味するところはこんなもんだろう。

「ゲーム自体は取り立てて面白いとは言い切れないが、奇妙なエッセンスが感じられてゲーム造り以外の部分で楽しませてくれる」

このように、字面のイメージとは違って否定的な用法をされる言葉なのである。絶対のニュアンスではなく、もっと婉曲した表現として用いられる。

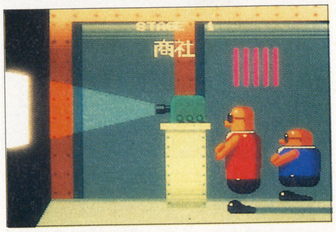
さて、『ボナンザブラザーズ』を評する時、まことに「味がある」という言葉が便利に感じられる。ゲームの内容そのものはそれほどアピールしない。むしろ地味な方である。だが、何といってもグラフィックが素晴らしい。業務用を初めて見た時、あまりのおもしろおかしさについつい引きこまれてしまった。

ゲームはとてもシンプル。指定された建物に忍び込み、アイテムをかっさらって出口に到達すれば面クリア。建物の中にはガードマンや機動隊、用心棒などがいて主人公を見つけ次第銃を撃ってきたり、襲いかかってくる。こう書いてみればなんだ単純なと思わせるが、なかなかどうして。ドアに張り付いて敵が近寄ってきたところをはさんだり、後ろ向いている時にそっと進んで行ったりと、一筋縄じゃいかない内容になっている。意外に難しいのだ。ブラザーズっつうぐらいだから２人同時プレイも可能で、１人のフィールドに２人のプレイヤーが存在するのではなく、上下２段に分けられたフィールドで、それぞれがお互いのスクロール範囲に悩まされることなくプレイできる。だから、１人がオトリ役で敵を引きつけて、もう１人がアイテムをかっぱらうといった役割分担の同時２プレイを楽しめる。

しかしこのグラフィックは実にいい。業務用でのめり込んだと書いたが、すごく斬新であり、懐かしいような矛盾した印象を植えつけられた。ＣＧっぽくて面白いとかじゃあないんだよね。

登場キャラクターはみんな人間のようにも思えるし、ロボットのような気もする。すごくデフォルメが利いてて姿形だけなら単純におかしい。そこに各キャラクターに芸の細かい動きを付け加えることによって（一例を上げれば主人公が壁に張り付いている時、ハエが頭に止まる。主人公はピシャッと頭を叩き、ハエをつぶす）人格を与えられた人間のような何だかわからない生命体に思わせる。つまりキャラクターに、はっきりとした性格を感じさせてくれるのだ。このキャラクターが、いわゆるリアルな人間だったらどうだろうか？　間違いなく断言できるのはつまらない、没個性のアクションゲームにとどまっていただろう。キャラクターがあのフォルムで、かつ特徴的な動きを見せてくれるからこそのゲームであり、私自身も高く評価するのである。

どうしてこういうキャラクターってもっと出てこないんだろう。人間だかそうじゃないんだかわからないキャラクターが登場して、おもしろおかしい世界に引きづりこんでくれた最近のゲームなんて『ボナンザブラザーズ』以外では、一連のマリオシリーズと『クインティ』ぐらいしか知らない（見落としはあるだろうが）。後は人間や動物の動きのデフォルメが大半だ。ゲームなんだから、もっと自由な人物構築で楽しませてくれてもいいはずだ。

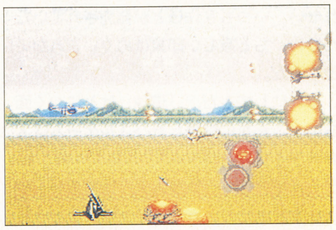



誰が何と言おうとも、私は『ボナンザブラザーズ』を支持する。人間が人間の理屈で動くゲームが多い中で、一見普通だが、実は不条理な雰囲気を醸し出しているこのゲームを。思い起こして見れば、昔の業務用にはこんなキャラクターが数多く登場していたっけ。『バーガータイム』なんてその極みだったもんな。 **7**

## ファイアームスタング

タイトー／5月31日発売／¥6800

●容量：４Ｍ　●ジャンル：シューティング　●ＲＯＭ完成度：100％　●バックアップ：なし　●プレイ方法：１Ｐ専用

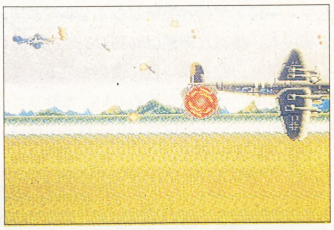


業務用で発売されたシューティングゲーム『ムスタング』からの移植作。タイトルに「ファイヤー」と付け加えられているが別にこれといって目新しい要素はない。

第２次世界大戦（今回はこのシチュエーションが多いなあ）のアメリカ軍機「ムスタング」が主人公。横スクロールで進行方向に放つバルカン砲と放物線を描いて落ちる爆弾が武器だ。それらを駆使して敵の戦闘機と戦車をバリバリと破壊していく。そしてステージラストには巨大なボスキャラ登場。まあ、ありきたりと言えばこれ以上ありきたりの物はない。パワーアップもごく普通のショットが強くなる物だし、一撃必殺の武器も用意されている。目新しい要素はほとんどない。

別にそれが悪いこととは思わないし、そうしたシューティングゲームを求めるファン層もいるんだろうから、文句をつける気はない。ルール違反のアルゴリズムも見受けられないしね。

ただ、もっと工夫してもよかったんじゃないの？　例えば敵の弾。どいつもこいつも同じ色の丸い弾だけなので、どんな面へ行ってもずっと１つのことを繰り返しているような錯覚に捕らわれてしまう。レーザーだなんて今風の工夫は必要ないけれど、弾が何種類かあってもバチは当たらないと思うぞ。



グラフィックの印象も全体的に暗く、地味な内容とあいまって、プレイしているとだんだん暗くなってくる。グラフィックが一応取り柄になっていた『エアロブラスターズ』を見ならって欲しい。

凡庸なゲームにはそれなりの評価が似合う。定価6800円也を払ってまでやってみたいゲームとはどうしても思えなかった。 **4**

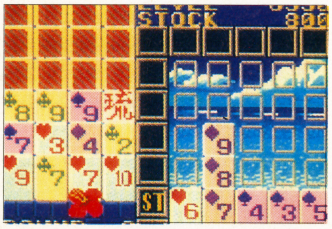
# GG ゲームギア

今回はひとまずお休みか。前回で紹介した『琉球』を含めてたった２本しか発売されない。いつも５作ほどが発売されていただけに、ちと寂しい印象はぬぐいきれないところだ。

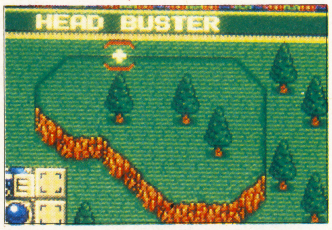
それにしてもだ、『琉球』はとにかく面白い。こんなに熱中したパズルゲームはメガドライブの『コラムス』以来久々のこと。ゲームギアにも『コラムス』はあるが、やはり本家本元のメガドライブ版にはどう逆立ちしたってかないっこない。逆のことが『琉球』にも言える。おそらくＰＣエンジン版がイマイチ話題に上らなかったのは、『琉球』が良いハードでプレイしても物足りなさを感じさせるゲーム性だったからじゃないかと思う。さまざまなハードをさすらった末にゲームギアに巡り合ったことは『琉球』にとってもっとも幸運なことではないだろうか。

何だか変な文章になっちゃったなあ。

とかく『琉球』は全ゲームギアソフトの中で１、２を争う素晴らしい出来だ。ぜひ一度味わってただきたい。ポーカーのルールを知らなくてもすぐに理解できる。ヘタなメガドライブソフトを買うより、よっぽどコストパフォーマンスは高いはずだ。




このほかのゲームギアソフトでお勧め品を探すと……前回はチラとしか触れていないが『ヘッドバスター』が割と良い。ミニ４駆に改造を施すがごとく、自分のラジコンロボットに各種の装備をつけ、定められたフィールドで戦う簡単なシミュレーションゲーム。複雑な戦略は必要ないが、やみくもに突っ込むと痛い目に遭わされる。このあたりのバランスがよろしい。地味な印象のためアピール度は低いが、買って損はしないゲームである。

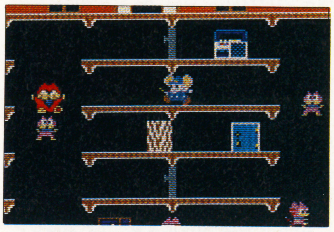



とにかくゲームギアのソフトはレベルが高い。全体的にソフトの本数が少なめなのでお買上げになる時はお早目に！

## マッピー

ナムコ／５月24日発売／¥3500

●ジャンル：アクション　●ＲＯＭ完成度：100％　バックアップ：なし　●プレイ方法：２Ｐ対戦可



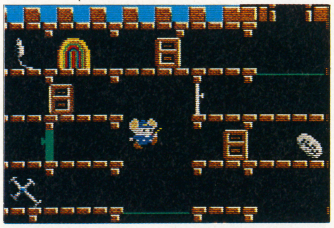
おおーっ！　なんとも懐かしい。

『パックマン』も往年の名作だが、あまりにも偉大すぎる上に、さまざまな形にアレンジされているので、懐かしさのありがたみが少ない。対して『マッピー』は『パックマン』ほどのヒットじゃなかったせいか（それでもかなりのもんだが）、懐かしさがかえって増幅されているように思える。どちらにせよ、名作がよみがえることはうれしいものだ。

ゲーム内容は業務用の忠実な移植の元祖モードがメインではあるが、２つのモードが新たに付け加えられている。あ、忠実な移植とはいっても、画面の関係でスクロールマップになっている。その意味ではファミコン版に近いかも。

新モードの１つは『御先祖様の挑戦』と題してあり、マップは元祖モードよりはるかに広く、床の構成も複雑化している。全16面で、御先祖様を封印するために時代をさかのぼっていく設定だ。ルール自体は元祖と同じく、すべてのアイテムを取れば面クリアとなる。

もう１つは対戦マッピー。設定された面数をクリアし、点数の多い方が勝ち。パワードアで吹っ飛ばしたミューキーズは、相手のマップへ移る。『パックマン』の対戦モードとほぼ同じシステムだ。



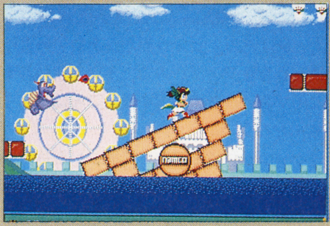
出来そのものは可もなく不可もない。なかなか無難な仕上りになっていて、それなりに楽しめよう。ただ『御先祖様の挑戦』がかなり難しめに造られていて、クリアするのはかなり骨が折れるかも。ホントにマップが複雑なんだよね。その点が気になったぐらいで、あとはおおむねよい。

そうそう、ゲームギアの操作系のせいか狙った床に乗れないことがあった。慣れて解決できそうだが。

6

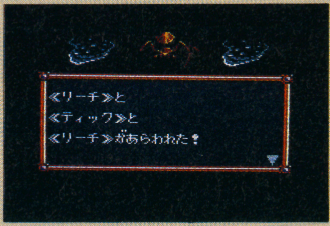
# MD&GGあれこれ

左で紹介している『マッピー』の取材の時、ついでにメガドライブの新作『マーベルランド』を見せてもらった。合間にちらっとだけだったので、そんなに深くプレイしたわけではないので、第一印象とどまる報告になるが、なかなか良く出来ていた。グラフィック面でのスケールダウンは仕方ないものの、遊園地を素材にしたアスレチック性は健在。まずはファンの期待に近い仕上がりになることは間違いなさそうだ。次号で詳しく扱うのでしばしお待ちあれ。



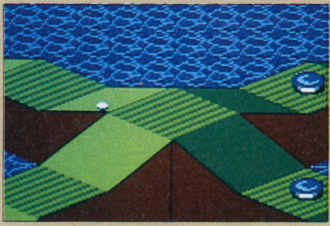
セガのゲームギア新作を２本。

まずは初の本格的コマンド入力タイプＲＰＧ『エターナルレジェンド』。海賊の秘宝をめぐっての冒険物語だ。




７月発売予定でありながら、まだ完成には遠い状態だったので何とも言い難いが、それなりになるのではないか。これ以上ないあいまいな言いかただけれども、ホントにその程度しか完成してないからしょうがない。もしかしたら８月になるかも……。

もう１作はゲーム図書館で『パターゴルフ』として親しまれている物の移植作（といっていいのかな）。タイトルは『パットアンドパター』。普通のゴルフでは考えられないようなミニコースをまわるドシンプルなゲーム。でも結構難しくて、カップインさせるまで一筋縄じゃいかない。



極め付けの暇潰しソフトとして定番の地位を確保できるか……どうかは？だが、まあ、それなりに遊べそう。

サードパーティの動向も含めて、今後とも目が離せないゲームギアのラインナップなのであった（多分）。

ああ、『アドバンスド大戦略』が６月21日に発売延期してしまった。よんどころない事情によって延びてしまったのだが、発売当日に絶対買おうと思っていた私は、出端をくじかれたようで何となく気が抜けてしまった。今現在、これ以上ないほどはまっているので、そこまで強く思うのだろうが、やはり20日間の延期は辛い。

にしてもだ、シミュレーションゲームでこれほど面白いと思ったのは初めて。もしかしたら、去年のベスト１にした『ファイアーエムブレム』よりも面白く感じているのかも知れない。これまでの『大戦略』になじめなかった自分が嘘のようだ。

悪いことは言わない。もしあなたが少しでもシミュレーションゲームを好きになりたいと思っているのなら、『アドバンスド大戦略』から入ることをお勧めする。それだけ素晴らしいゲームなのだ。言うまでもないが、ヒトラーの手先となったドイツ軍になれるという意味ではないぞ。そんな上っ面しか見ない馬鹿な大人のルールでは計ることができない面白さがある。

メガドライブ＆ゲームギアの新規参入メーカーが増えたので報告しておこう。

まずはＣＳＫ総研。ちなみに「総研」というのは「総合研究所」の略である。同様の名称に「講談社経営総研」なるメーカーがあるのはご存じだと思う。で、ＣＳＫ総研が発売するのは『ギャラクシーフォースII』。メガドライブで発売されるといわれていた体感シューティングゲームのオリジナル版。

まだこの写真１点しかないので何とも言いがたいが、期待しておくことにしよう。発売は９月の予定。価格等は一切未定。

もう１社はツクダオリジナル。同社は人気マンガのゲーム版『まじかる★タルるートくん』を発売する。ゲームギア用だ。すでにファミコン（バンダイから）で発売されているのでタイトルはおなじみかと思うが、全くのゲームギアオリジナルだ。横スクロールのアクションで、主人公タルるートくんが活躍する……。これだけじゃ何が何だかわからないね。７月発売予定。

それにしても『アドバンスド大戦略』の発売が延びてしまったのは返す返すも悔しいぞ。早く発売バージョンで遊びたいよ〜。何だかこればかりの今日このごろなのであった。

ジェネシス
# GENESIS

## アメリカのメガドライブソフトを日本で遊ぼう！

アメリカでメガドライブが発売されているのは広く知られていることと思う。機名は「GENESIS(ジェネシス)」。NES（ニンテンドー・エンターテインメント・システム）の寡占状態が続くアメリカの家庭用テレビゲーム市場でかなり奮戦しており、日本では発売されていないアメリカオリジナルのソフトも数多く見られる。今回はそれらのアメリカオリジナルの中から、現在日本で買うことができるソフトをいくつか紹介してみよう。

購入先は東京・秋葉原のゲームショップ「メッセサンオー」。東京随一の電気街にある同店は、多くの輸入ソフトを扱っており、ジェネシス用ソフトだけでなく、NES用、セガ・マスターシステム用のソフトも数多く在庫を有している。

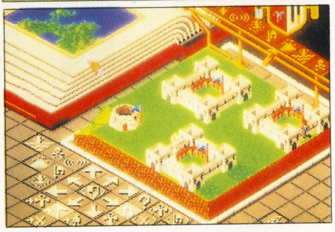
海外のソフトを買うのは宝探し的な楽しみがある。日本のゲームなら情報誌のサポートや店頭デモなどで、アタリをつけてから買うことができるが、ほとんど情報のない海外ゲームは立ち上げて見なければその内容がわからないケースがほとんどだ。日本物以上に当たり外れの振幅が大きいのでとんでもない物をつかまされることもあれば、およそ日本では考えられないような発想のソフトに当たることもある。

また、輸入物であるため、値段も日本のソフトより若干高めで、取扱説明書も当然英語で書いてある。

ここでとりあげた4作は7200円〜8300円といった価格で販売されている。

メッセサンオー　問い合わせ先
TEL 03(3255)3452
〒101
東京都千代田区外神田3－14－8
株式会社メッセサンオー 通信販売事業部
山手線・総武線秋葉原駅から歩いて5分

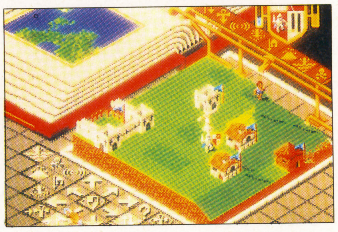
### POPULOUS(ポピュラス)
ELECTRONIC ARTS(エレクトロニック・アーツ)



スーパーファミコンにも移植されているゲームだ。神を信仰する種族に加担し、悪魔の種族に災いを起こして滅亡させることが目的。かなり異色のゲーム性を持ったシミュレーションゲームである。

気になるのはやはりスーパーファミコンとの差だ。見た目で大きく異なっているのが1か所、システム面での大きな差が1か所ある。まず、コマンドのほとんどが左側によせられている。これは個人差があるのかも知れないが、スーパーファミコンのように左右分割されているよりも素早くコマンドを選択できるメリットがある。

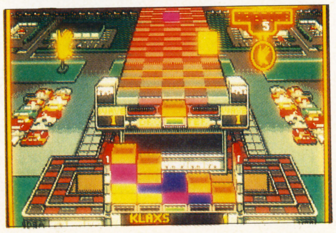
システムの違いはブック・オブ・ワールド（左上の全体マップ）にある。この全体マップの中にカーソルを移動し、行きたい場所に合わせてボタンを押すと、一瞬のうちにその地点へと移動する。これがすごく便利。カーソルの移動速度が少々遅いが、ボタン押しっぱなしのスクロールに比べればはるかにスピーディに操作できる。



何のことはない。ジェネシス版はオリジナルのパソコン版と同じ操作・システム系に戻っただけなのである。でもこのほうがやりやすい。だから、サウンドと面数以外はスーパーファミコン版に負けていない。

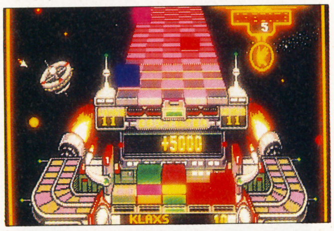
なお、メッセサンオーで購入すると日本語のマニュアルがついてくる。

### KLAX(クラックス)
TENGEN(テンゲン)




日本ではナムコから移植されているが、出来は比較にならないほどこちらの方が上だ。アルゴリズムはナムコ版とさほど変わらない（ナムコの移植もなかなか頑張っていた）が、タイルの転がる音など各種のSEは断然レベルが高い。

そういえばテンゲンは、すでに日本でも『ハードドライビン』を発売しており、メガドライブにアメリカ風のエッセンスを持ちこんで話題になったことがある。また、『クラックス』自体もPCエンジン版はテンゲンから発売されている。業務用オリジナルの『クラックス』を開発しただけに、移植の忠実度に関しては今後とも期待が持てそうである。




### BUDOKAN(ブドーカン)
ELECTRONIC ARTS(エレクトロニック・アーツ)

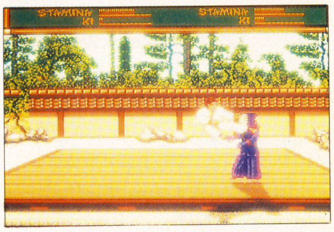
アメリカで開発した日本の武道のゲーム……。何だか徹底的な誤解が見られそうだが、わりとまともだ。

主人公がトビコ流（漢字はわからん）道場に入門し、Kendo(剣道)、Nunchaku(ヌンチャク)、Bo(棒術)、Karate(空手道）の4つの武術をマスターし、ニホンブドーカンで行なわれるトーナメント大会に優勝することを目的とする。こう書くとやっぱりまともそうじゃないな。

ゲームははっきりいって難しい。方向ボタンの操作がすごく大変なのだ。しかも4種目で、それぞれに異なった設定がされているからおぼえるまでが面倒臭い。

しか～し、弱点を補ってあまりあるほどの「味」がまるでブルーチーズの匂いのように発散されていて、思わず病みつきになってしまう。BGMはないのに、試合開始前はちゃんと「はじめぇ」と先生っぽい声でかかるし、トーナメントに出る時はフジヤマを背景にした新幹線に乗って行くグラフィックが出るし、ブドーカンの周りには桜が咲いているし、初戦の対戦相手はスシ屋だし……。およそこの手のエキゾチズムをかきたてる演出には事欠かない。わかっていてもやっぱりおかしいんだよね。

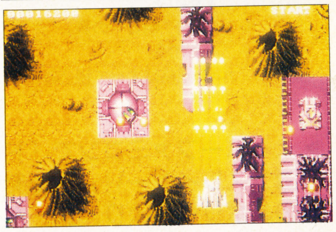
しかもマニュアルに紹介されている開発スタッフは日本庭園らしきところで道着を着ている写真だし！（ソフト開発の実力は黒帯だって）




また私は見ていないんだけども、トーナメントの先の方になるとなぎなたやら鎖鎌やら手裏剣を使う敵も出てくるらしい。何となく楽しみ。

アメリカのゲームの雰囲気をつかむには最適な1作と言えよう。

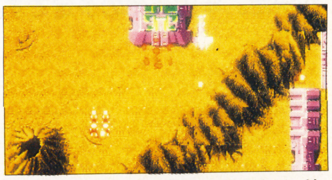
### BATTLE SQUADRON(バトルスクアドロン)
ELECTRONIC ARTS(エレクトロニック・アーツ)



宇宙物の縦スクロールシューティングゲーム。すっげー難しい。とにかく敵のアルゴリズムがムチャクチャ。どんなに自機と接近しようとも平気で弾を撃ってくるし、狙いはかなり正確。初期設定でクリアできる人がいたらシューティングの神様として崇め奉っちゃうよ、ホントに。

グラフィック、サウンドは標準クラス。同時2プレイが可能だ。それでもとんでもなく難しいけど。

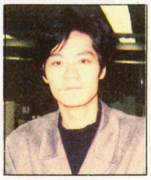
オプション設定の難易度が、1画面内の敵の総弾数になっているのは感心させられるシステムだった。



とまあ、以上4作を紹介してきたが、皆さんはどう思われただろうか。これら以外にもGENESISオリジナルのフットボールゲーム『JOHN MADDEN FOOTBALL』は評判がいい。また、新作のゴルフゲーム『PGA GOLF TOUR』なども入荷したとか。アメリカ・ジェネシスの世界を1度お試しあれ！

# GB

連休！　行楽！　ゴールデンウィーク!!　というわけで、ゲームボーイを持ち歩くことの多いこの季節。しかし、電車や自動車の中で遊ぶ分にはいいけれど、せっかく行った旅先でプレイするのは無粋というもの。コンパクトだからこそ、TPOを考えたいね。



担当／石埜三千穂

あちこちで書かせていただいてますが、考えてみればレギュラーはこれが初めて。ま、なにかとよろしくお願いします。近頃は、巷で噂の超小型シーケンサー、「QY－10」なんぞを購入しまして、仕事の合間を見ては作曲三昧の毎日。こんなに使いやすいシーケンサーは初めて、というわけで、音楽野郎にはコレ、おすすめします。

## 5月発売リスト

- 10日■キッチンパニック／ココナッツジャパン／¥3800※
- 17日■ラブルセイバー／キングレコード／¥3500※
- ■一発逆転！DX馬券王／アスミック／¥5900※
- 18日■SDコマンドワールドGARMSオペレーションガンダム／バンダイ／¥3500※
- 21日■ゲームボーイウォーズ／任天堂／¥3500※
- 24日■アスミッくんワールド2／アスミック／¥3900※
- ■スノーブラザーズJr.／ナグザット／¥3800※
- 31日■レジェンド「明日への翼」／クエスト／¥4500※

※のついた価格はすべて税込みです。

▶スーパーファミコンで「ドラゴンスレイヤーVI」を開発中のエポック社より、ゲームボーイ版「ドラゴンスレイヤー外伝」(仮)の発売が発表された。

▶昨年発売された「信長の野望・ゲームボーイ版」(光栄)に続き、「維新の嵐」のゲームボーイ移植が決定。9月発売予定、5800円(込)です。

▶ファミコン版が大人気。「まじかる★タルるートくん」(バンダイ)のゲームボーイ移植が決定。年内発売の予定です。

## 点数評価の基準

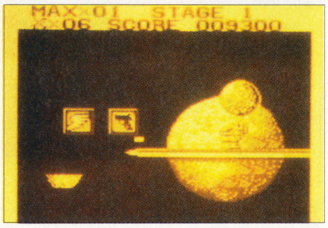
| | |
|---|---|
| 10 最高！ | 5 ふつう |
| 9 すごくよい | 4 もう少し |
| 8 とてもよい | 3 がんばれ |
| 7 よい | 2 もっとがんばれ |
| 6 まあよい | 1 問題外 |

## ゲームも行楽も、とよくばる人は、GBを忘れずに！

### ラブルセイバー

キングレコード／5月17日発売／¥3500※

●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用




サイドビューの、タテヨコスクロール型アクションゲーム。SFタッチの設定で、主人公が攻撃用ロボットに乗って進んで行くところが特徴。一度やられてもロボットが壊れるだけで、そのまま生身で勝負できるシステムが、なんとなくなごむ。『魔界村』のアーサーの鎧を思い出しますね。

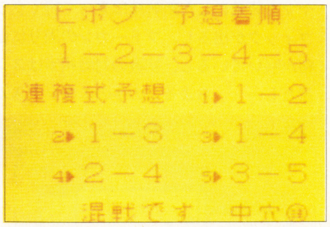
操作感は軽快、スクロールもスムーズで、グラフィックも過不足ない。基本的には及第点をつけられる出来ばえと言っていい。だけど、遊んでいるとちょっと引っかかるところがあるのだ。一例だが、どうも「犬」がいけない。何というか、敵キャラに対して難しさとは違う悪意のようなものを感じてしまうのだ。その分、このゲームは確実に損してます。

6

### 一発逆転！DX馬券王

アスミック／5月17日発売／¥5900※

●容量：512K●ジャンル：その他●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用



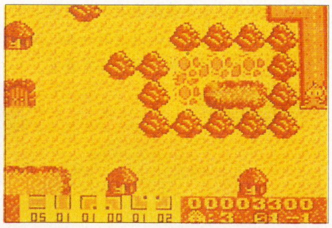

最初に断わっておこう。このソフトはゲームではない。競馬モノと聞くと、『ファミリージョッキー』のようなゲームを思い浮かべてしまうが、そういった世界からはびっくりするほどかけ離れている。

これは純粋に予想のためのソフトだ。ゲーム性はいっさいない。本当にない。そのあたりはもう、いさぎよさを感じるほど。競馬新聞か何かでデータを調べ、入力し、ただ予想させるのみ。くどいようだが本当にそれだけ。「武豊さんスキよ♡」なんて言ってるミーハーファンにはまったく縁のない、ハードで、ディープなソフトなのである。実用性については競馬に疎い私、正直よくわからない。本号のレビューなんぞ参考にしてみてください。そんなわけで、採点はしません。

### アスミッくんワールド2

アスミック／5月24日発売／¥3900※

●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用




そこそこヒットした前作の続編ということだが、内容はかなり違っている。リアルタイム・アクションパズルというフレコミだが、実際には、パズル部分そのものに切迫感はない。パズル・プラス・アクションといった方が正確ではなかろうか。

下手をすると中途半端になりがちなコンセプトだけど、そのあたりのバランスはいい。確かに、パズル思考中にいきなりアクションモードに引きずり込まれるとイライラする。イライラするのだが、「花の慶次」風にいうと、「だが、それがいい」。イライラもきちんとゲーム性の一部に取り込まれているのだ。

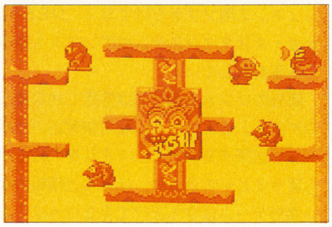
パズル部分のルールは、限定された種類、数のユニットを使って、目的地まで道を引くというもの。地味だが、それがいい。アイデア自体は『パイプドリーム』の応用だけど、十分に面白いのだ。アクションシーンも悪くなく、無難な出来ばえ。それがいい。くどいか。

7

### スノーブラザーズJr.

ナグザット／5月24日発売／¥3800

●容量：1M●ジャンル：アクション●ROM完成度：　%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用



タイプとしてはなんとも古くさいが、面クリ型アクションのお手本みたいな佳品。アーケードものの移植版だが、本来の楽しさは十分保たれている。

主人公がスノーマンなので、武器は雪の玉。何発か連続してぶつけると、敵は雪ダルマ状態になって動けなくなってしまう。そこで玉を転げ落とし、ついでに他の敵も巻き込めば高得点、というもの。ルールはシンプル極まりなく、操作性も良。画面もシンプルで美しい。ゲームボーイのアクションは、こうあってほしいものだ。

しかし、なんといっても私が気に入ったのは、ジャンプ時のマイキャラの動き。ジャンプのたびに、ひねりを交えた複雑な動きを見せてくれる。しかもなんだかゆったりと。人のよさそうな表情とあいまって、愛さずにいられないなにものかがある。これは実はすごく大事なことで、アクションゲームの場合、マイキャラに愛着を持てるか否か、という問題がゲーム全体の印象に大きな影響を与えてしまう。確かに欠点はないが、とりたてて斬新な点もない……つまり実は平均点レベルともいえるこのゲームに私がこれだけの点をつけてしまったのも、そのあたりからの影響があることは否定できないだろう。

だけど、そう、『ちゃっくんぽっぷ』とか、『バブルボブル』とか、ああいった面クリ型アクションの名作の香りがプンプンするので、その手がお好きな人には自信を持っておすすめしちゃうね。

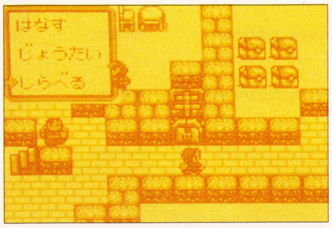
ただし、繰り返すが、新鮮さはまったくないのでそのつもりで。

8

## レジェンド—明日への翼—

クエスト／5月31日発売／¥4500※

●容量：1M●ジャンル：RPG
●ROM完成度：　%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用




剣と魔法の世界を舞台に、4人組のパーティーが活躍するというオーソドックスなRPG。オーソドックス過ぎて説明がいらないくらい……と言いたかったのだが、はっきりいって設定ストーリーを読んでおかないと何が何だかまったくわからない。よく、マニュアルがなくては遊べないようなゲームはだめだとも言うが、私は自分が必ずマニュアルに目を通す方だからか、その点については余り気にならない。しかし、このゲームには、そういった意味での親切さ、わかりやすさに欠ける点があまりに多過ぎるようだ。どうにも不便でわかりにくいウィンドウシステムとかね。

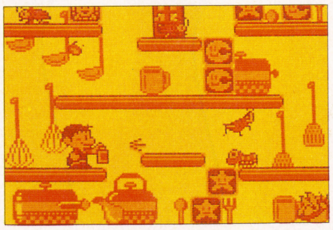
ただし、グラフィックはなかなかムードがあるし、キャラクターのデザインもかわいい。そして大事なシナリオやバランスも決して悪くはない。欠点の方も、プレイしていて切れそうになるほどではないので、とにかくドラクエ型RPGが大好き、という人なら、そこそこは楽しめるだろう。あえておすすめするほどではないが、やってみたいと言うなら、まあいいんじゃない、別に損はしないでしょ、と。そんなところ。

**5**

## キッチンパニック

ココナッツジャパン／5月10日発売／¥3800※

●容量：1M●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%●バックアップ：パスワード●プレイ方法：1P専用



これも、平均点はきっちりキープという、優等生的なアクションゲーム。ゲームボーイの典型ともいえる、シンプルなスタイルだ。しかしながら、設定ははっきりいってかなりヘン。ある少年が、きれい好きなママのために、小さくなって台所に巣食う害虫たちを退治するというものだ。「ママ」だとか、可愛らしいイラストの隠れ蓑を被ってはいるが、実体はかなりエグい。

ただ、カン違いされると困るのだが、ヘンだとか、エグイというのは、あくまでいい意味で使っている言葉なのである。そのへんの細かいところは右のコラムでも読んでいただきたいが、何にせよ、プレイ後に強い印象が残るというのは、いいことなんではなかろうか。人によっては本気で気味悪さを感じてしまうかもしれないが、それでこそ気合いが入るというもの。……どうもこの感覚は伝えにくいなあ。つまり……。

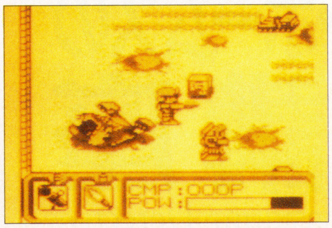
突然だが、あなたは黒光りするゴキブリがいきなり飛翔する恐怖を、また、ふっくらと太ったカマドウマ（豆知識：地域によっては便所コオロギともいいますね）がピョ～ンと跳ねて向かってくる恐怖をご存じだろうか。知っている、というあなたは、ぜひとも一度このゲームをプレイしてみてほしい。対して、知らないというあなたにとっては、このゲーム、最初に言った通りの無難な平均的アクションゲームであります。

**7**

## SDコマンドワールドGARMS オペレーションガンダム

バンダイ／5月18日発売／¥3500※

●容量：1M●ジャンル：アクション
●ROM完成度：70%●バックアップ：なし●プレイ方法：2P対戦可




プレイしたROMの完成度が低かったので正確な判断は下せないが、う～ん、ほめられたものではない。アクションは単調だし、マップは貧弱。ゲーム性ははっきり言って弱い。ただ、SDシリーズの常で、ソフトの本当の売りの部分はゲーム以外の部分にあると言っていいようだ。

それが大図鑑モード。SDガンダムといえば、なんといっても多種多様なモビルスーツが魅力。ゲーム中に登場する敵味方すべてのモビルスーツをデータ付きで見ることができる大図鑑モードは、ファンにとってはかなり魅力的だろう。結局、あくまでファン向けのゲームということなんだろうね。

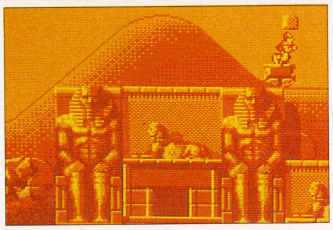
**3**

## ドラゴンズ・レア

CBSソニーグループ／6月発売／¥3500※

●容量：1M●ジャンル：アクション
●ROM完成度：70%●バックアップ：なし●プレイ方法：1P専用

名作ゲームの移植版。グラフィックの緻密さ、美しさはゲームボーイとしては最高



のレベルだ。それぞれの場所の背景を見ているだけで楽しめる。敵キャラなしのアクション、というシステムもなかなか面白い。

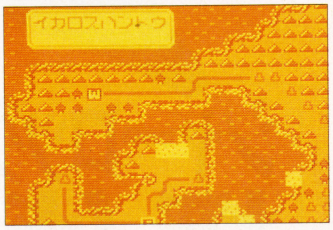
しかし、マイキャラの動きのぎこちなさ、操作の不自由さ、見ただけではどこが危険なのか全然わからない場所での即死、演出不在の画面切り替え等が、どうしようもないB級感を醸し出す。一昔前のゲームの移植、特にアメリカものは、時代に合わせたやり方でものを少しは考えた方がいいんじゃなかろうか。

**4**

## ゲームボーイウォーズ

任天堂／5月21日発売／¥3500※

●容量：2M＋64K●ジャンル：シミュレーション●ROM完成度：100%●バックアップ：バッテリー●プレイ方法：1P専用

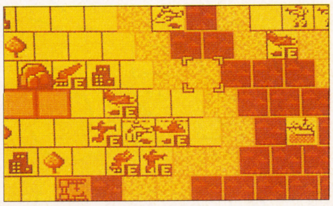


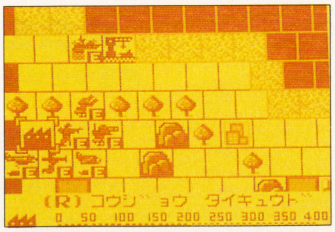

好評を博したシミュレーションゲームの入門編『ファミコンウォーズ』の移植版だ。わけありで発売延期になっていたが、晴れて5月の発売となった。

ゲームボーイ版では、親しみやすく、それでいて結構本格的なゲームの持ち味は受け継ぎつつ、いくつかの改良点が加わった。マップがほぼオリジナルに書き換えられたほか、ユニットの種類にも変更があったので、ファミコン版を熟知している人でも十分楽しめる。システム上の大きな変更点としては、マップの一部しか見ることのできない「索敵モード」を選択できるようになったこと、敵ユニットと隣接したユニットが動きを制限される新ルールなどがある。基本的には、より本格派に向かう方向での改変のようだ。

多少操作感が重くなったように感じられるのは、ハードの限界か。しかし全体としては、意外とハードにマッチした佳品として仕上がっているようだ。ただ、あくまで意外と、であって、やはりゲームボーイにシミュレーションというのはどうなんだろう。あの結構長い思考時間がね、ゲームボーイでやられるとどうも。……電池も気になるしねえ。ハードを出している任天堂だからこそ、ゲーム自体の完成度は完璧ながら、ちょっとだけ辛目の採点をさせてもらった。

**7**






## 自堕落ソフトレビュー 今月のおすすめ

ゲームの楽しみ方もいろいろである。今だに『バードウィーク』をやり続けている人もいれば（ホントか？）『ドラクエⅣ』を、購入したその日に売却してしまった人もいる（これはホント）。快楽というものは慣れれば慣れるほど倒錯に向かっていくもので、ゲームとて例外ではない。例えば、つまらないと言われるゲームに限って異常な偏愛を示す人を、私は何人も知っている。

メディアにおける評価というものは、客観、中立が基本である。しかしながら、それではさまざまなゲームに潜む、極端な楽しみというものを拾いきれない。ここでは、ゲームに潜む「奇妙な味」に焦点を絞りつつ、語ってみることにしよう。

今月のヘンなソフトナンバー1は、『キッチンパニック』であろうか。一見正常なフリを装い、キッチリと作られたゲームだけに、そのヘンさ加減が際だつ。

きれい好きのママのために子供がミクロ化して害虫退治をする、という設定からして、既に妖しい（詳しく突っ込むことは避けよう）が、そんなママの管理する台所にあれだけの量の害虫が繁殖している、というのも可笑しい。少なくとも、絶対ほのぼのなんかしていない。

そして、ミョーにリアルに描写された害虫たちの動きはどうだ。蛾の、蚊の飛び方に、ゴキブリの性急な動き。蝸牛に至っては、天井に張り付いて這回るという芸の細かさだ。主人公の武器が害虫駆除スプレーだというのも、なんだかカルト。

明るく健康的な図式の背後に、そこはかとなく感じられる昏い官能の流れ（笑）。私はこんなゲームが大好きなのである。

……メーカーの人、こんなこと言われてもちっともうれしくないだろうなあ。

PC Engine ROM ROM

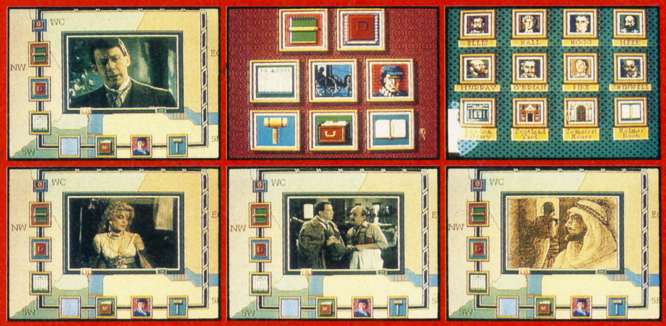
Victor

# 事件だ!!

## これこそCD-ROM。これこそ推理ゲーム。

名探偵シャーロック・ホームズの難事件をPCエンジンCD-ROM初の実写ビデオ取り込み映像で再現。そう、画面のなかでビデオが流れるのだ。驚きの画面とゲーム展開…今までの常識を破ったまさにこれは事件だ!

## シャーロック・ホームズの探偵講座
Sherlock Holmes Consulting Detective



**6月発売予定**
希望小売価格 ¥7,200(税別)

ICOM
ICOM SIMULATIONS, INC.

© 1991 ICOM SIMULATIONS, INC. © 1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD. © 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.
PUBLISHED UNDER LICENSE FROM ICOM SIMULATIOS, INC. LICENSED IN CONJUNCTION WITH JPI.

発売元:ビクター音楽産業株式会社 〒151 東京都渋谷区千駄ヶ谷2-8-16

# Hot Game Review

*Best choice for game players*

## ➜編集部が注目する今号の10本!!


●SFC●ドラッケン／46
●SFC●カデュリン／47
●F C●ココロン／48
●F C●メタルマックス／49
●P C●ポンピングワールド(CD-ROM)／50
●MD●ボナンザブラザーズ／51
●MD●アドバンスド大戦略-ドイツ電撃作戦-／52
●G B●一発逆転！DX馬券王／53
●G G●The GG忍／54
●G G●マッピー／55

読者投稿レビュー
ファイナルマッチテニス／56

このコーナーではみなさまからの投稿原稿をお待ちしております。'91年3月以降に発売されたソフトで、プレイしてみておもしろかったもの、感心させられたもの等について以下の文字数でレビューしてください(以下P46～P55のレビュー内容を参照してください)。採用者には当社規定の原稿料をお支払い致します。
●16文字で144行。12文字までの小見出しを文頭に1つ（文中に小見出しをさらにつける場合は1つにつき本文2行ずつ減らしてください)。●次の締切は6月4日(消印有効)
〒102 東京都千代田区麴町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部レビュー係

Illustration／ACHIYA

SFC…スーパーファミコン／FC…ファミコン／PC…PCエンジン／MD…メガドライブ／GB…ゲームボーイ／GG…ゲームギア　の略です。

HOT GAME REVIEW

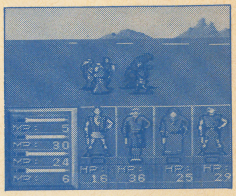
# ドラッケン

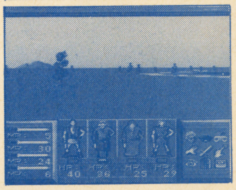
文・竹内恒彦

■ケムコ■５月24日発売
■¥8500(税込み)

パソコン版も人気のフランス製3D RPG。3Dといっても、ただの3Dじゃない。広大なマップ上を、360°回転・移動できるという、いままでにないタイプのゲームなのだ。ドラゴン人間・ドラッケンを倒し、8つのジェムを集めることが目的だが、この際それはあとまわし。ゲームクリアよりなによりも、あっちでぐるぐる、こっちでぐるぐる。そのヴァーチャルな世界にのめりこんで、美しいグラフィックを思う存分、堪能していただきたい。

●容量：8M＋64K RAM
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑道を歩いていると突然あらわれる敵。主人公たちが総がかりで袋叩きにするのが笑える

←私は個人的に、後ろ向きに歩くのが好きである。なんだか、不思議議な感覚が楽しめる

## RPGと自由度

RPGについて語るとき、「自由度」という言葉を使うことがある。

つまりプレイヤーがゲームのなかで、シナリオからはなれて、どこまで恣意的な行動がとれるか。簡単にいってしまえば、ま、そういうことであります。

そうして、RPGのばあい、この自由度が高いと、いいゲーム、いいシナリオであると、概ねそういわれている。いくらシナリオに沿って、「役を演じる」ゲームとはいえ、その役を演じる自分の勝手な行動、いわばアドリブが、ある程度許されているほうが面白いというわけだ。

たとえば「ウィザードリィ」ではクリアは二の次で、とにかくレアーなアイテム探しに熱中しても構わない。「ドラクエⅣ」でも、カジノにいりびたって、レベルがさっぱり上がらない人も多かったに違いない。

ただし、当然のことながら、単に自由度ばかり高ければいいかというと、そんなことはないのだね。

あるRPGで、怪物だろうと、町の住人だろうと、おかまいなしに戦闘できるという、とんでもなく自由なゲームがあった。ところが、モンスターは倒せても、町の住人は倒せない。「たけうちたちは、ぜんめつした」と、反対にこっちがやられてしまう。しかも、お金は半分。

こんな理不尽が許されようか？

再び「ウィザードリィ」の話で恐縮だが、あのゲームでは、城の外にもテレポートすることができた。キャラクターたちは死んでしまうけれど、「ついらくしてしまった」というメッセージのおかげで、ああ、そうか、と納得できる。

アイテム探しでも、カジノでも、それこそそんなメッセージひとつでもいい、プレイヤーのアドリブに対処するための仕掛けがあって、はじめて自由度の高さに意味がある。

本筋を忘れて、安心して横道にそれることができる。そんな懐の深いゲームは、やはり面白い。

## ヴァーチャル(笑)な画面処理

で、この「ドラッケン」はどうかといえば、いや、実に面白い。

本筋はさておき、横道にそれるとこれがやみつきになる。

なんといっても、フィールド上の画面処理が気持ちいい。なめらかに360°回転する視点、時間の経過につれて、刻々と変化する空の色。場所や時間によってBGMも変化する。

歩いていると敵が出るが、戦闘は基本的にオート。「どのてきにこうげきしますか」などの面倒な指示はもちろん、「こうげき」「にげる」などのコマンドすらない。敵が出たら、即、戦闘に入る。逃げたいときはL、Rボタンを叩けばよい。

こうしたシステムそのものが、プレイヤーのアドリブ心をくすぐる魅力的な仕掛けなのだ。フィールド上を歩くことが快感になる。RPGにはきわめて稀有な体験といえよう。

欲をいえば、各地に点在する城の内部も、フィールド上と同じく360°3Dにしてほしかった。城のなかだけは、いままでのゲームのように、動かない一枚絵の背景なのだね。

とはいえ、凝りに凝ったグラフィックは、評価に値する。たとえば、部屋のなかにはたいまつが燃えていて、それを取ると、部屋が暗くなってしまう。そこで、取ったたいまつに火をつけると、今度は明るくなったりする。このあたりの凝りようにケムコらしさを感じる。ま、オリジナルがそうなっているのかもしれないけど、私は知らない。

あとのめりこんだといえば、とある城の堀を泳ぐサメ。うかつに近よると、「バクッ」と喰われてしまう。これがかなり唐突で笑える。死んでも生き返るのはタダだし、全滅してもセーブしたところから始まるものだから、私は少なくとも6回は全員をサメに喰わせた。

こう、「バクッ」とね、もうひと飲み(笑)。命のはかなさ、人間の無力さを感じてしまうのは、私だけだろうか？

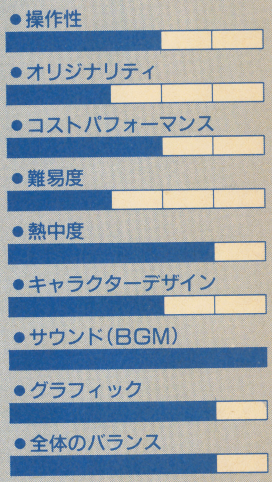
さて、肝心のシナリオといえば、正直なところ、かなりオーソドックスな、いわゆる勧善懲悪もの。目新しいイベントがあるわけではない。

ただ、各イベントをクリアするための舞台は、城の内部だけに限定されている。つまり、城に辿りつくまでは、プレイヤーがどう行動しようが自由だということ。サメに喰われようが、別に構わないのである。

シナリオ上のこの仕掛けが、すぐれて高い自由度をもたらしている。

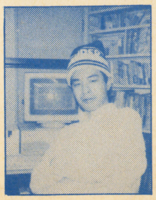
結局のところ、このゲームの面白さは、フィールド上を満足のいくまで、気ままに歩きまわることに尽きるのであるから、このシナリオは、もちろんこれでいいのだ。

## 評価表




フィールド上での操作性は申し分ないのですが、城内では動きがなぜかトロイ。できるだけ外を歩かせようという意図か？　オリジナリティに関しては、結局テクノロジーの勝利ですからねえ。アイデアは昔から似たようなものがあったでしょう？　サウンドの方は、なにか耳に残るというより、聞いてて気持ちいいのですね。サメに喰われる音とか(笑)。こればっかり。ま、とにかくフィールドを歩きまわってください。

(投入時間／24時間)



**竹内恒彦**
日本一の和菓子屋をめざし、都内某所で丁稚修業を志すも、大学を留年。大学に通いながら働くことも考えたが「いくら菓子が甘いったって、菓子づくりはそんなに甘かねえぞ」という主人の言葉に涙をのむ。現在は、以前「就職する」とふれまわって失くした仕事を取り戻すため、あいさつまわりに精を出す、業界一情けないライター（大学７年）。



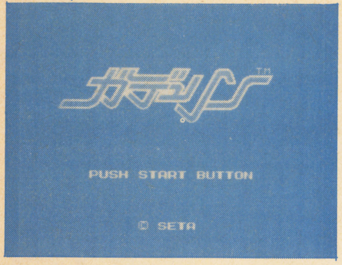
©1989、1990 INFOGRAMES ALL RIGHT RESERVED／©ケムコ

SFC



# ガデュリン

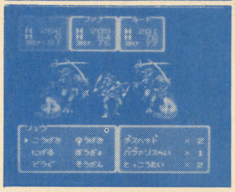
文・手塚一郎

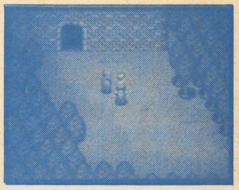



■セタ ■5月28日発売
■¥8800(税込み)

SFC初のオリジナルRPGとなるこの「ガデュリン」は、オーソドックスな2Dタイプのものである。小説あるいはオリジナルアニメビデオを原作としており、かなりストーリー性が強い。そのために自由度が低く、何をすべきか判らなくなったり、迷ってしまったりなどはない。戦闘では「遊撃」や「相談」など、目新しいコマンドが追加された。前者は瀕死の仲間をかばうもの。後者は敵モンスターを仲間に引き入れるためのものだ。魔法のグラフィックが凝っている。

●容量：8M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：90%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用





↑いわゆる見おろし型のRPGだ。SFCだけあって、背景のグラフィックなどに凝っている
←戦闘モードの画面がコレ。味方をかばったり、敵を仲間にしたりすることもできるのが特徴

## マルチメディアか？

OAVや小説、レコードなど、複数のメディアによって広げられてきた「ガデュリン」。いわゆるメディアミックスというヤツだ。これにスーパーファミコンのRPGが加わることになった。

それで思ったのだが、このSFC版「ガデュリン」はメディアミックスのひとつなのではなく、これらを統括する存在――すなわち〝マルチメディア〟なのではないか。

言うまでもなくマルチメディアとは「コンピュータによって映像、音声、文字など多種類のイメージを複合的に、そしてインタラクティブ(相互作用的)に扱うこと」だ。もちろん、これらはCDとかLDなど現在主力となりつつある光メディアを用いることを前提としたものだが、考え方によってはこれまでのゲームは、このマルチメディアに結構近い線を歩いてきた、とも言える。ゲームが単なるゲームの域を越えた存在となる一番の近道――それがマルチメディアなのであろう。

CDやLDほどのクオリティは見込めないものの、カートリッジでもマルチメディア（あるいは、それに近いもの）ができるはず。

光メディアの寿命は、あと10年だという説もある。CDやLDに代わるのは、もちろん「カード」だ。キャッシュカードほどのものに、何百メガものデータを詰めこむことが、5年ほどすれば実用化されると思われる。すると、マルチメディアが必ずしも光メディアでなければいけないなんてことはなくなる。

「ガデュリン」がマルチメディア(あるいはそれに近いもの）と思った理由は、これがいわゆるゲームらしくない側面を持っているからだった。それは、この作品がデータベース的というのではなく、既存のゲーム的展開の呪縛から必死で逃れようとの努力が見られることによる。

RPGはストーリー性が高いといわれながらも同時に自由度について議論される。矛盾の塊のようなものである。もしも、ここで自由を剝奪したら、どうなるのか――ゲームではなくなる可能性がある。しかし、RPGを創ろうとしたことのある人なら、一度はこれに挑戦してみたいと思うはず。

「カデュリン」は、これに挑戦したのである。

小説をスーパーファミコンで表現すると、どうなるのか？

レコードをスーパーファミコンで表現すると、どうなるのか？

アニメビデオをスーパーファミコンで表現すると、どうなるのか？

これらの結果がスーパーファミコン版「ガデュリン」に凝縮されている。普通に言われるゲーム性（またはRPGにおける自由度）が低くならないわけがない。しかし、そこを責めるべきではないように思える。

固定されたストーリーを持つがゆえに一本道の展開。また、矛盾を恐れ、展開に無理を生じさせないようにと、マップすらも一本道になっている。単なるRPGならば酷評されるべき「ガデュリン」は、しかしスーパーファミコンのカートリッジにおける発展途上のマルチメディアとしてなら、興味深く見られると思うのだ。たとえば、マルチメディアの走り、とも呼べるアーケードLDゲーム「ドラゴンズレア」を見よ。キャラクターを操作するという概念をものの見事に取り払い、見せることに徹した作品なのに、ぼくらを興奮させてくれたではないか。そう、スーパーファミコンをストーリー・テリングのためのメディアとしたのが、この「ガデュリン」なのだ。

だから、スーパーファミコン初のオリジナルRPG――そういった文句につられて「ガデュリン」を買わない方がいい。スーパーファミコンで出すぐらいなのだから、どんな凄いRPGなのだろう――そういう期待もしない方がいい。

単なるゲーム――遊ぶためだけのものとして見た場合の「ガデュリン」は、それが持つべき輝きを完全には見せてくれないのだから。

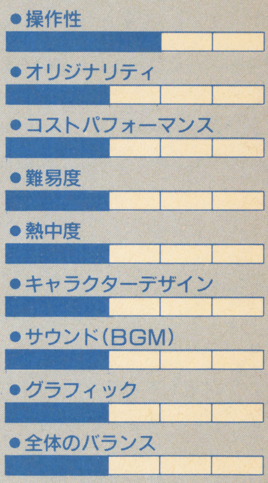
アニメビデオ版「ガデュリン」を観てからのプレイをおススメする。欲をいうなら、小説にも目を通しておいた方がいいだろう。「スタジオぬえ」がデザインしたという世界設定を把握しないことには、シナリオの細部は、まったくといっていいほど見えてこないのである。

これを不親切とするかどうかは人によって違うだろうけれど。

脱ゲーム――そして、そこから新しいゲーム性を捜すことは、ある意味では正しい。評価したい。

これで「ガデュリン」がおもしろいゲームであったなら、何の文句も注文もしないのだが……。

### 評価表




かなり辛い評価になってしまった。コストパフォーマンスに関しては、ガデュリンのファンであるなら、もっと高くなるであろう。難易度は割と低い。少々敵が出やすくイライラするが、逃げられる確率が高いので許せるかな。熱中度もファンなら高くなると思われる。グラフィックやサウンド面では、やや迫力不足といった印象を受けた。この辺りをもう少しガンバッてもらえればSFCらしさが出たと思うのだが……。

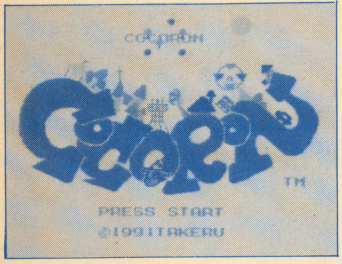
(投入時間／約7時間)

**手塚一郎**
最近凝っているのが、カプコンの「ストリートファイターII」。はじめの頃は、ぼくに向かないゲームかな、と思っていたが、割と上達が早く、ニコニコしている。こういうゲームこそスーパーファミコンで遊びたいものである。カプコンさん、移植してください。あ、それからタイトーの「ガンフロンティア」もお気に入り。基盤がほしくなるゲームだね。

©SETA

# ココロン

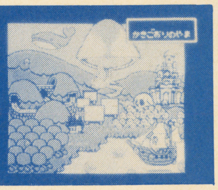
文・根本康弘

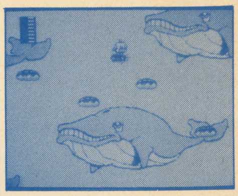



■5月3日発売■シュールドウェーブ・株式会社タケル■￥6500(税抜き)

魔法使いテイパーの力でヒーローになって夢の世界でお姫様を助け出す、というバックストーリーを持つアクションゲーム。ステージはセレクト可能な5面をクリア後に新たなエリアが始まる構成。スタート時に作成できるキャラクターを含めて6体までのオリジナルキャラを自分でパーツ選択することによって作る。ミルクの海・妖精の森・トランプの城・かき氷の山・星ふる丘など、夢の中らしいステージばかりで、グラフィックもメルヘンチック。

- ●容量：2M
- ●ジャンル：アクション
- ●ROM完成度：100%
- ●バックアップ：バッテリー
- ●プレイ方法：1P専用





↑←自分の家を中心にしたマップでまわりの5ステージをクリアする。各ステージはセレクト可で、クリアの順番によってルートが多数あり、内容も少しだが変化する

## キャラクターに重点を置く

アクションゲームにとって大事な要因を挙げろと言われたら、何をピックアップすべきか。ステージとかボスとか色々あるだろう。自分だったらキャラクター、2番目が武器とそのパワーアップを選ぶ。スーパーファミコンの作品に「アクトレイザー」があるが、あのゲームをほめる人は「絵と音が良い」と言う。肝心のアクションは「難しすぎる」と言う。個人的な意見を述べさせてもらう。カプコン風キャラクターのような軽めの素直な操作性であるわけでもなく、マリオのような慣性とかについて細かく計算し尽くしたキャラクターでもない「アクトレイザー」の主人公。突かれると痛い所が多いキャラなのに、最初から最後までその痛い所しか突かない敵とトラップの嵐だ。これではどうやっても腹が立つ。「主人公がロックマンだったらこんなのラクなのに」なんて冗談も言ったものだ。つまりキャラクターの動きがしっかりしていればこそゲームが成り立つということ。ステージなどに重きを置いたゲームでも楽しいものは多い。が、何度もプレイしたくなる作品はキャラクターが自分の指にフィットすることによって決まるものだ。

「ココロン」において素晴らしい点は、キャラクターを自分で作るということだ。顔と胴体と武器を組み合わせることにより、体力、素速さにかかわってくる重量が決定され、胴体の違いにより、飛行、ジャンプ、斜め地形でのブレーキなどの能力が加えられる。キャラクターのスピードとジャンプ力を自分で決めるということは自分で難度を設定することであり、自分の手に合ったキャラを使えることであり、自分の苦手な部分をフォローできるキャラクターを作れることである。また感情移入の面でも、キャラクターの顔が選択できることと、もちろん名前が付けられることの2点がある。まあ、これは大したものではないが。

少し詳しく各パーツの説明をする。まずは頭から。8種類の頭があり、ヒーロー／ニンジャ／ロボット／エイリアン／ファイター／モンスター／ゴースト／？のそれぞれが3パターンのグラフィックを持つ。ファイターやロボットは重いが体力があり、逆にエイリアンや？は軽くて体力値が低い。また頭部はステージ内に出現するスペシャルアイテムの効果を決定する。ニンジャだったら無敵とか、モンスターなら攻撃力アップとか8者8様の効果を持つ。

ボディパーツも8種類。アーマー／ウイング／ジェット／サイボーグ／ボート／バギー／タンク／？がそれらだ。この内、ウイングとジェットが飛行可能。

武器もこれまた8種類。パラソル／ブーメラン／シュリケン／ボール／ペンシル／クリスタル／フラワー／メロディーがあり、シュリケンが数値的にはトップ、メロディが最も低い。が、弾の飛び方にそれぞれ個性があり、最終的には数値より軌跡がカギになる。武器にも重さがある。

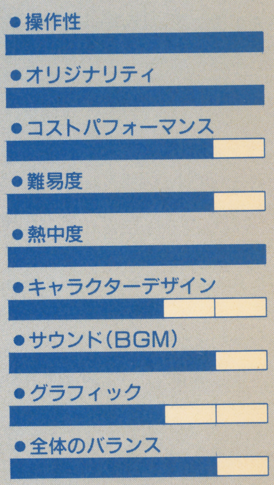
以上の3パーツを組み合わせてキャラクターを作る。そして、ステージ内で得られるパワーアップアイテムを集めることによって少しずつ武器の力をアップさせていく。ステージクリア毎にキャラを1人増やせて、6人までセーブできる。

以上の説明でわかってもらえたかどうかは知らないが、自分にとってはこの作品がアクションゲーム版ウィザードリィと呼ぶにふさわしい気がしてならない。自分好みのパラメータで自分のキャラクターを作り、冒険を始めさせる。次第にキャラはパワーアップしていく。その過程がまたゲームの面白さの多くを占める。ただし、こんな見方をしてしまうせいで、アラではないがこっちに欲が出てきてしまう。6人までしかキャラクターを持てないことに不満が生じ、そうなるとステージ数が少ない気までしてきてしまう。実際はほど良いステージ数なのだが。また、組み合わせによって作れるキャラのパターンはとても多いのだが、いざ最も使えるキャラを作るとなるといつも同じ組み合わせになってしまう。もっと結果的にバリエーションが欲しかった気がする。とりあえず十分に楽しいので、その辺は次回作に期待しようかなどとほんわかと考えている。

その他のポイント。アクション自体は、あれだけ色々なキャラでプレイするのによく考えてあるな、と思う。難度は多少高め。グラフィックから受ける印象から考えるとちょっとソンかなという気がする。

何はともあれ、個人的にはここ1年くらいのファミコンソフトではベスト作品である。

## 評価表




本文で述べたように操作性は自分で決めることができる。だが、元々ある程度の操作感はある。慣性などは特にない。何はともあれ大いなる可能性を感じさせてくれたことに得点を与えたい。今まで「ロックマン」や「ドラキュラ」などを、ファミコンらしいファミコン生まれの良い作品、と個人的に評価していたが、「ココロン」にもそれはあてはまる。こんな作品こそ、今のファミコンには必要なのではないか。
(投入時間／多すぎて計れない)

**根本康弘**

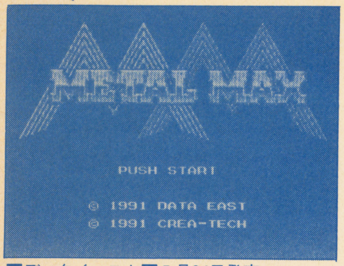
25歳。編集者。男。最近は、週に2回は飲みに行っている。別に金が余っているわけじゃない。仮に金が余っているなら、電気代・水道代・ガス代の督促状をコレクションすることもないはず。つらいことは後回しにし、そのせいで後悔することが多い、何とも人間臭い男だ。好きなものはツナ。ツナだけで飯、パン、スパゲティ何でも食ったる。任せろ。



©1991 TAKERU

# メタルマックス

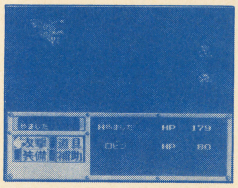
文・山下章

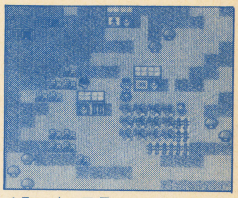



■データイースト■5月24日発売
■¥7800(税抜き)

キム皇・みや王というドラクエ制作経験スタッフに、本誌でもおなじみのとみさわ昭仁氏を加えた豪華スタッフが制作した戦車RPG。文明が滅び去った後、得体の知れないモンスターたちが地表を占拠していた。怪物の姿におびえながらの毎日を過ごしている人類たち。そんな中に、強力な戦車を駆って、モンスターたちを倒していく命知らずの野郎ども「モンスターハンター」がいた。今、一人の少年が世界最強のモンスターハンターを目指して旅立つ！

●容量：2M
●ジャンル：RPG
●ROM完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：1P専用



↑町の中の風景。グラフィックがちょっと寂しいとの声も聞こえたが、そこは内容でカバー
←戦闘モード。「攻撃」「道具」「装備」「補助」のコマンドをパーティのそれぞれが選択できる

このページを担当するのは初めてなので、どのようなノリの文章を書けばいいのか、机に向かって少々悩んでいる。よく考えたら、これがHIPPON SUPER！という誌名に変わってからの初仕事だ。新創刊号の「ゲームの達人」のページには載せてもらったけど(笑)。ご挨拶変わりに、ちょっと堅い話をしよう。

## ゲームの進化すべき方向

ゲームは、どのような方向に進化していくべきなのか——。

バーチャル・リアリティを深めた、よりリアルなゲーム。

ストーリー・テリングの色合いを濃くした、小説・童話的な役割を果たすゲーム。

『F−ZERO』『テトリス』のように、快感を追求するため、よりシンプルに作られたゲーム。

他にも人によってさまざまな意見があるだろうが、そのどれもが間違っているとは言えない。コンピュータ・ゲームが決して画一的なものではなく、多岐に渡る可能性を秘めているからである。

しかしながら、対照的に、誰もが不安に感じていることが一つある。ゲームの形態が現状のまま固まってしまって、果たして良いのかどうか、ということだ。

## ジャンルとマンネリズム

ゲームのジャンルというのは、ある意味で、それ自体がマンネリズムである。シューティング・ゲームであれば、敵の攻撃を避けて弾を撃つ。RPGであれば、モンスターと戦って成長し、ストーリーを鑑賞・想像していく。

近年の多くのゲームは、そのマンネリズムの上に成り立ち、ディテールの追加・変更によって、マンネリズムをマンネリズムとして見せないように努力してきた。

確かに一つのジャンルが成熟していき、より完成度の高い作品が生まれてくるのを見ているのは楽しいことだ。ゲームに精通してくると、そこにワサビのような感覚まで生まれてくる。

しかし、だからと言って、ゲームのすべてがシューティングやRPGといったジャンルで区切られてしまうことを望んでいる人はいないのではないか。マンネリズムから飛びだした作品が待たれているのは、あらためて僕が言うまでもないところだろう。

## 新しいフィーチャー群

「戦車」をテーマにしたRPGを作ると決めた時点で、『メタルマックス』がこれまでのRPGとは異なった面白さを持つことも運命づけられていたように思う。それは剣と魔法の世界とは別の、新しい面白さだ。

プレイしているときに、その正体が何なのか、いろいろ考えた。

まず、戦車の乗り降り。戦車に乗り込んだときは自分が強くなったようで、気持ちがいい。かつてのビデオゲーム『フロントライン』を思いださせる、懐かしい快感だ。

戦車のパーツごとに用意された、細かいデータ。これは、まさしくシミュレーション・ゲームの雰囲気。砲塔のネーミングや装備を見ていると、RPGをやっているのかSLGをやっているのかわからなくなってくる。「最強の勇者になること」という当たり前の目的に加えて『メタルマックス』に用意された「最強の戦車を作り上げること」という目的も、なんとなく新鮮だ。プレイヤーキャラクターと戦車との組み合わせにより、移動できる範囲の制限や戦闘システムの変化なども実現した。

モンスターにしても、「タコタンク」や「イモバルカン」など、この世界観ならではの連中が登場する。

従来のRPGに「戦車」という要素を加えただけで、実に多くの新しいフィーチャーが生まれている。

## 進化の方向性

ゲーム制作サイドに要求されているのは、根本の発想法だと思う。

RPG→ファンタジー→パーティ・プレイ→戦闘システムをどう面白くするか？　シューティング→時代背景をいつにするか？→パワーアップをどうするか？　そうしたお決まりのパターンで考えていたら、いつまでたっても進化は停止したまま。変化させなければならないのは、末節の部分ではなく、もっと根元の部分であるはずだ。極論すると、シューティング型であれば、弾を撃たせるかどうか。RPGであれば、人を戦闘で成長させるのかどうか。そのあたりから今一度検討してみる必要がある。『メタルマックス』は、戦車を主人公的に利用することで、一つの新しい提案を行なった。その進化の方向性を、僕は肯定したい。

### 評価表

●操作性
●オリジナリティ
●コストパフォーマンス
●難易度
●熱中度
●キャラクターデザイン
●サウンド（BGM）
●グラフィック
●全体のバランス

ゴールデンウィーク進行のあおりを受けて、投入時間が少なくてゴメン。最後までプレイしていないので、評価はけっこうラフだ。

めちゃくちゃに素晴らしいというわけではないが、よくできたゲームだと思う。『ドラクエ』に携わったスタッフが制作しただけあって、面白く感じさせるツボは心得ている。ただし、メッセージなどに『ドラクエ』そのままのものがいくつかあり、それをどう受け止めるかは人によるだろう。

(投入時間／7時間)

**山下章**

1964年6月2日生まれ。ライター集団スタジオベントスタッフ代表。『電脳遊技考』をはじめとする多数の著書がある。7月からスタートするシャープの年間イベント「X68000芸術祭」をプロデュース。企画・構成から司会・進行まで担当しなければならないので、今から準備に追われている。全国のX68Kユーザーのみなさん、ガンガン作品を応募しましょうね。

©1991 DATAEAST CORP. ©1991 CREA-TECH

HOT GAME REVIEW

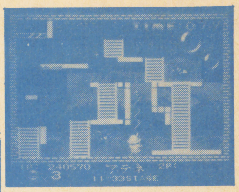
# ポンピングワールド

文・木村茂

■ハドソン■5月31日発売
■¥4500(税抜き)

ポンプ式の武器（ヒモでつながっているヤリのようなものを飛ばす銃）を持ったマイキャラを駆使して、画面狭しと動き回るゴムっぽいボールを撃ちまくって消していくという、単純明快なルールの面クリ型単画面アクションゲーム。ボールは最初大きくて動きもおそいが、撃つにしたがってだんだんと小さくなり動きが速くなる。ちょっとでもボールにふれるとアウト。ゲームの背景は世界の名所、日本からスタートして世界16ヵ所を巡るボール割りの旅という設定だ。

●メディア：CD-ROM
●ジャンル：アクション
●ROM完成度：100%
●バックアップ：
●プレイ方法：2P同時可



↑背景のビジュアルの書き込みがなぜかスゴい。キャラとのアンバランスさが、心憎い
←ボールが細かく割れるとおのずとパニック状態に。2人プレイなら、なお楽し

## 価格設定に不満なし

いきなり名前がアブないゲームじゃないすか、コレ、ポンピング・ワールド、ポンピング……俗にポンプは注射器のことをさす。となるとポンプの世界ってことは……こりゃアブない。もしかするとゲームの内容を知らずに、あの方面の人がよろこんで買ってしまうかもしれない。ま、そんなムダ話はおいといて、このゲームは、アーケード版からの移植なので、知っている人は当然ながら多いと思う。または同ハドソンの『凄ノ王伝説』や『遊々人生』といったゲームに〝キャノンボール〟という名のおいしいオマケとして混入されていたのをプレイしていれば、だいたいのことは分かるというものだ。となれば、アーケード版との比較なんぞをやれば、ゲーセンではまられた方により分かり易く出来具合を説明できるのだが、困ったことに最近ワタシはじじいになり、ゲーセンにめっきり行かなくなってしまった。よくいく東武線上板橋駅近くの牛舌屋の近所に、もとパチンコ屋だったと思われる(看板の位置等より推測)ゲーセンがあって、そこにこの『ポンピング・ワールド』が置いてあったので、ちょっとだけやったことはあるという程度。てなわけなので、比較はなしにして、初めてやった人としてレビューをさせていただきとうござい。

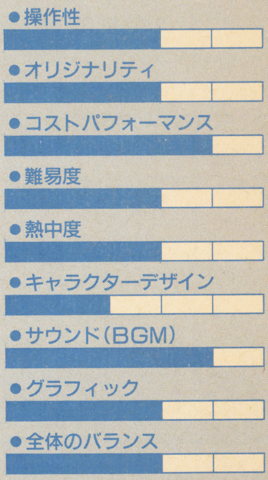
まず、ひとつ興味をひいたのは、背景のリアルさ。別にキレイだからってんじゃなくて（確かにキレイはキレイだが）キャラ設定とのマッチングが妙にミスマッチ（死語）というんすか、なかなかオシャレな印象を受けた。世界各地が舞台ということで、それぞれの名所が背景に描かれているのだが、これの書き込みが執念深い。特に霧のロンドンや、バルセロナの絵が絶妙とみた。実際に遊んでいるときゃ、キャラの動きやタマの動きにかまけてほとんどじっくり見れないというのが実情なんだけど、このようにどちらかというといままでは省略要素だったものに、これほどの精根を入れ込めるとは。最近じゃ珍しくないにしても、このアンバランスさは面白い。

CD・ROM²ということでは、BGMの豪華さもちょっと気に入った。このテのゲームにありがちな、今日日の子どもの音楽センスをなめすかしたようなBGMではなく、そこそこ聴きごこちのよいものであったな。このようにハマリ型のゲームには、長く聴いていてもアキのこないBGMという配慮があるべきじゃないかと思うので、その点はいいと思う。これからのゲームは、個人の趣味を尊重して、ジャンル別の完全版BGMセレクトシステムをつけてくれたりしてれば、なおいいかもしんない。容量の問題を無視してこんなことをいうユーザーは、けっこういっぱいいるでしょ。んで操作性の具合だけど、これもまずまずのなめらかさを感じさせてくれて、まったく不満はなかった。一番肝心なボールの動きを表現するのには、とても気を使っているんだ。少しでもプレイしてみれば、大きいボールのときのスピードと弾み方から、割れて小さくなるにしたがって変化していく挙動まで、実に自然にスムーズにプレイヤーへ伝わってくるんだよね。これに対するマイキャラの動きのはやさも、バカっぱやすぎずトロすぎず、バランスよく合わせあって、いきなりプレイしてもすぐに慣れ親しむことができる。シンプルなルールなのに操作性が悪いゲームなんてのは、もうこれから先この世界に出てはいけないってことだな。

そして、このゲームは2プレイができる。やっぱり、2プレイでやるからには、親しい仲ならではの確執を生じさせなければ、ある意味では2プレイゲームの醍醐味は感じないと思うこともある。やっぱりアレだ、虚構の仲良しプレイなんてのはだ、遊んでいて面白いはずがないんだもん。幸い、このゲームにおける葛藤のタネは、アイテム取得という最も短絡的なスタイルで成立しているが、ワタシとしては出現頻度にもう少し節操をもってくれれば、なお楽しくプレイできると思った。アイテム数も、コンフィギュレーションモードを設けて出現頻度を調整できると、完璧であろうと。

最後に、このゲームのえらいところとして価格設定があるな。仮に値段が6000円以上もしようものなら、そのときは評価もかなり厳しいものになるだろうけど、この値段で楽しめるゲームとしてなら、コストパフォーマンスは申し分ないでしょう。CD・ROM² の生産における低コスト性は、こんなふうに利用することも、ひとつの結論ということなんだね。

## 評価表




アーケード版からの移植なので、多少新鮮味が欠けると思うけど、その分はコストパフォーマンスでカバーしているので体験者にもオススメ。内容を知れば、面白さは察しがつくだろうから、未体験者にもオススメ。ただしこれは、CD・ROM² を持ってなければプレイできないので、もし間違えて買ったらハード持ってるヤツのとこへ押しかけて「へヘッポンプやろうぜポンプ、いいやつが入ったんだよ」などと言ってやらしてもらおう。（投入時間／3時間）

木村茂
近頃はどうもゲーム業界からはなれがちなので、ゲームができなくて困った困った。このところは、なぜかFⅠ関係の仕事なんぞに足をつっこみ、新たに引越した事務所が偶然にも〝FⅠマンション〟などというふざけた名前の建物だということを知る人は少ない。今季の見どころをジョーダンと新生ロータスにしぼっている人は、かなりのFⅠ通である。



©1991 HUDSON SOFT ©1989、1991 CAPCOM

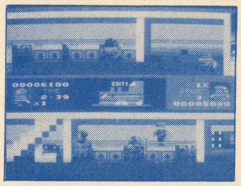
# ボナンザブラザーズ

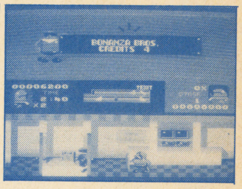
文・作山哲広

■セガ■5月17日発売
■¥6000(税抜き)

「ブルースブラザース」を思わせる泥棒2人が悪徳業者の手にある建物から犯罪の証拠品を盗み出すアクションゲーム。ステージは、全10ステージ。2人プレイが可能で、1プレイヤーは凸2プレイヤーは凹を操作して進んで行く。3分以内に証拠品を全て集めて出口へ出ればステージクリア。時間内に出来なかった場合はストックが1つ減りまた最初から集めることになる。2人プレイの場合は2人とも脱出しなければクリアにはならない。アーケードの移植。

- 容量：4M
- ジャンル：アクション
- ROM完成度：95%
- コンティニュー：あり
- プレイ方法：2P協力可





↑←2人で遊ぶとたいへん面白いでおま。難易度もかなりやさしく設定できるので、アクションはニガテという人でもそれなりに遊べるんではないでしょうか。ケンカはしないように。

## ボンでーす!ナンザでーす!

皆様、1ヵ月のごぶさたでありやす。このコーナーでまたまた好き勝手なことを言わせてもらいますぜ。メーカーの皆様どうぞ御覚悟しておくんなまし一。さて、復帰後最初に血祭に上げるのは、ゲーセンでも人気があった「ボナンザブラザーズ」だぜ。ゲーセンの中で、このゲームほど異彩を放っていたゲームはないんじゃないかと思う。なんせキャラクターが、CG・レイトレばりの立体図形の組合せでできてるんだもんね。たぶんみんな1度は見たことあると思うけど、それがメガドラに移植って聞いて期待わくわくでスイッチを入れてみた。

## ウホー!こりゃええわー!

てのが第1番の感想だった。見た目は、ゲーセンのそれとは殆ど変わりなく、操作性はパッドでも負担がかからない。かなりいい印象を受けたわけだが、僕は初めて遊ぶゲームを殆ど好意的に見てしまう傾向があるので、うけうりはしないように。ま、そんな個人的な話はこっちの方にお・い・と・い・てー、やっぱこのゲームの楽しさてのはそのアクション性にあると思うんだよね。雰囲気としては、「エレベーターアクション」や「スパイVSスパイ」に類似してるかな。つまり、キャラクタの楽しい動き、隠密行動のスリル、敵をあざむく快感があるんだよね。さて、んではそっから話を進めていこう。まず、特筆すべきはやっぱりこれだね、さん!ハイ!

## キャラクターの魅力ーっ!

はーい大きい字ありがとうねー。そう、このゲームのキャラクターは全て円柱や四角錐などの立体を組み合わせてできているんだけど、その動きたるやヘタなアクションゲームの主人公よりも人間臭い。どこらへんが臭いのかと言うと、隠れる時に壁際に立ち顔を横にして隠れてみたり、相棒より先にEXITに出た時に鏡を見て身だしなみを整えたり、細かい動きまですごく気を使っていて、見ているだけでも楽しいんだ。あと、壁際にずっと隠れていると、どこからかハエが飛んで来て頭に止まる。2人同時にやるとけっこう笑えるぞ。ずっとこんな感じで進んで行くので、もう気分はドジな泥棒になっちゃってるのね。んで、次はこれ。ハイ!!

## 隠密行動のスリルーッ!

かっこよく言ったけど、要はコソコソ隠れて進むのが楽しいってことね。警備員が窓の外を見てる間にサッと抜けたり、犬が寝てる間に階段を登ったり、結構これが面白いったらないのよ。まー中には「おどれーアクションはバカスカやっつけていくのが男の道じゃい!」て言う人もいると思うが、自分としてはかなり楽しめた。オレって泥棒の素質があるのか?うーん怖いな。ま、そしてこれも結果的には同じなんだけど、

## 敵をあざむく快感ーっ!

てのが最後にあるわけだよ。機動隊もどきの奴が向こう向いてるスキにショックガンを撃ってしびれさせたり、見つかって追いかけてきた時などに上手に撒いたりなんか出来ちゃうと「ヘヘン!バーカ!」なんて天狗になってしまう。壁際に隠れてたりする時なんかは「バーカ、おまえのすぐ後ろにいるぞー」なんて思って、これがやっぱ気分いいところだね。と、今まで良いこと楽しいことばっか書いてきたけど、不満やつまんないところもちゃんとある。

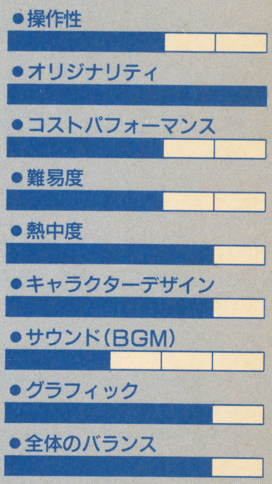
## おいおい頼んまっせ

まず最初に言いたいのは、行ける場所と行けない場所との判別が掴みづらいこと。どうもこれは特徴である立体感のあるグラフィックが仇になっているみたいだ。初心者と遊んだ時に、彼女からオレに「ここ通れるの?ここは?ここは?」という質問が波のように押し寄せてきた。もう1つは、単調ぎみなこと。全10面ずうーっと目的は同じ。場面は変わるけど、グラフィックがグラフィックなのでどうもかわりばえがしない。最後のほうになったらただマップが複雑になっただけで、ちょっとやる気が削げたね。でもまーそんなちっちゃなことぐらいの不満だから、あんまり気にしないでね。

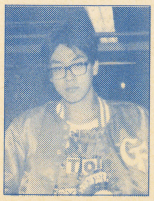
## 買うかい?

さあ、最後の選択だ。買うか買わないか。オレは薦める。「買ってみ」ゲーセンの雰囲気はそのままだから好きな人は「買ってみ」。ただ、知らない人がイキナリ買うのは「やめな」。どっちにしても、買うのは好きな人だけだと思うけどね。

## 評価表




操作性は普通。オリジナリティはやっぱピンピンでしょう。難易度も調整できるし、熱中度も結構入れ込んだりしたのでこのくらいだと思う。キャラクターは「ブルースブラザース」のパクリだけどグラフィックがコレだからこのくらい上げましょう。サウンドはあんまり良くないと思ったな。うーん、なんか安易て感じで。全体のバランスとしては高い方に入るんじゃないかな。ま、移植としては無難なところでしょうね。持続性ないけど。(投入時間/3時間)



**作山哲広**
とものよんまんの反響がたくさんとどきました。みんな叱咤激励どうもありがとうございました。最近はとっても天気がよくて、また海の方へ散歩にでかけてます。だんだん潮の香りが強くなってきて、夏を近くに感じてます。みなさんもゲームばっかしてないで外で思いっきり遊びましょう。彼女でも作って、ウハウハライフエンジョイングゴーゴー!

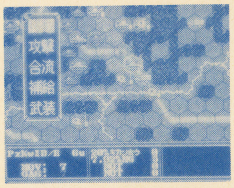
# アドバンスド大戦略 -ドイツ電撃作戦-

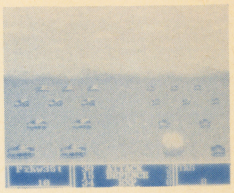
文・塩田信之

■セガ■6月21日発売
■￥8700(税抜き)

パソコンで熱烈に支持されているシミュレーション、システムソフトの「大戦略」シリーズをもとに、オリジナルアレンジを加えて制作されたのが『スーパー大戦略』。それをさらに発展させ、まさにメガドライブオリジナルとなったのが、この作品だ。史実をもとに次から次へと展開される第二次大戦下の難局を、ドイツ軍を指揮して切り抜けろ。戦局はだんだんとドイツに不利になってゆく。君はヒトラーと同じ道をたどるのか、それとも歴史の勝利者となれるのか!?

●容量：8M
●ジャンル：シミュレーション
●ＲＯＭ完成度：100%
●バックアップ：バッテリー
●プレイ方法：１Ｐ専用



↑大迫力の地上戦シーン。もちろん、他の戦闘シーンもかっこいい。戦闘シーンは見下ろし型からサイドビュウに変更された
←生産ユニットの選択画面。種類はやっぱり豊富だ

## ハイル・ヒットラー！

第二次世界大戦。ＨＩＰＰＯＮを手にしている君たちの中に、この言葉に特別な思い入れがあるという人はどれだけいるだろうか。戦争が終わって46年。軍事に興味を持っているか、反戦運動でもやっているのでなければ、ほとんどいないのではないだろうか。「戦争を知らない子供たち」そんな言葉さえ、過去のものとなってきている。

では、アドルフ・ヒトラーという名の人物に対しては、みんなどのような感情を持っているのだろう。小学校の高学年にもなれば、歴史の授業で戦争のことを習うはずだ。そして、このように教わった。

「ヒトラーは恐ろしい独裁者で、ユダヤ人を虐殺したひどいやつだ」

……さて、本題に入ろうか。このゲームで君が指揮するのは、そのヒトラー配下のドイツ軍、なのだ。

## 「スーパー」を超える

『スーパー大戦略』の発売からほぼ２年。前作が、ルーツであるパソコン版をしのいでいるとさえいえる名作であったため、続編を待ち望んでいたユーザーは多かった。そして、その期待は「前作以上のものを」という、当然ではあるがとても巨大なものに膨れあがっていた。

そして、その夢は実現された。細かく改良されたところをあげていくと、大変な量になってしまう。特に私が「超えている」と感じたポイントだけを紹介することにしよう。

まず、最大の変化は「経験値によって、ユニットがグレードアップする」点だ。最初に聞かされた時は、『マスター・オブ・モンスターズ』を思い浮かべてしまい、モンスターのように「変身」するのは変だぞ！と思った。……だが、実際にプレイしてみて、自分の思い込みが間違っていたことを知った。

実際には、経験値がたまるとプレイヤーがそのユニットを都市に戻し、「進化」もしくは「改良」コマンドを実行することによってはじめて達成される。ＲＰＧのように自動的に「レベルアップ」するのとは違う。

いまひとつのポイントは、「ユニットの補充」が可能になった点だ。例えば、戦車や飛行機などは、10でひとつのユニットとして生産される。これらは、戦闘を行い攻撃を受ける度に数を減じてゆくことになる。これまでは、減ってしまったら他のユニットと合流させることによって数を増していた。しかし、『アドバンスド大戦略』では、弾薬や燃料を都市で「補給」する際に少量ずつ補充されるのだ。

いってみればＲＰＧのヒットポイントの回復みたいな雰囲気なのだが、これによってゲーム性が大きく変化した。ユニットが全滅して、生産し直すという事態が減ったのだ。いや、まずなくなったといってもいい。そして、ユニットに対する感情移入の度合は大きくなった。前述のユニットのグレードアップもその理由のひとつではあるが、まるで、『ファイヤーエムブレム』をやっている時のように、ひとつひとつのユニットが大切に思えてくる。

ゲーム全体がひとつのキャンペーンシナリオとなったことも、見逃すわけにはいかないだろう。単に面と面とをつなげるだけでなく、ターン数などの勝利条件によって面自体が異なってしまうという趣向もおもしろい。しかも、各面を独立したシナリオとしても楽しめるようになっている。これは嬉しい配慮だ。

ユニットの種類の増やし方、見せ方なども、非常にうまくまとまっている。新しく登場したユニットはその面で活躍してくれるので、能力を覚えやすいのだ。ユニットの種類は多く、とてもマニアックに作られているのだが、この点は心配いらないだろう。

モデムを使った対戦機能も、実によく考えられている。時間的に試すことができなかったのだが、近いうちにぜひとも遊んでみたいと考えている。

ベタほめ状態になってしまった。しかし、プレイ中気になったことは、「経験値まんたんお知らせブザー」があまりにそぐわない怪しげなメロディであることと、「イタリアの軍歌が妙にのどかで気が抜けてしまう」ことくらいしかなかった。他に気になることがあったとしても、実は先の面に進めば解決してしまうというどんでん返し的な結末が待っているのだった（さすがキャンペーン）。

「これは『大戦略』の楽しみ方ではない！」と心の中で思いつつ、『ファイヤーエムブレム』（もしくは『ラングリッサー』）風に楽しんでしまった。おもしろいぞ。今までのどの大戦略よりも、ハマれる！

### 評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド(BGM)
- グラフィック
- 全体のバランス

正直なところ、最近たくさん出たメガドラのシミュレーションの中では、この作品がもっとも全体的なバランスがとれている。評価表も高得点にまとまった。３点のところだけ説明しよう。コストパフォーマンスは、８Ｍを考えれば安いのかもしれないが、現実的には……。難易度は、バランスが良くてつまずくところがなかったから。割とやさしめ。キャラデザに関しては、マップ上ではちょっと見分けにくいかな、という程度。

（投入時間／15時間）

**塩田信之**
最近、ある事情から、古今東西のゲームブックを改めてプレイし直している。今まで手に入れてはいたものの、時間がなかったりタイミングを外してしまったりでやってなかったものもプレイできた。……いやはや、おもしろいゲームブックは今でもとことんおもしろいんだ。アドベンチャーゲームもいいけど、ゲームブックも捨てがたいぞ！　諸君。

©SYSTEM SOFT／SEGA

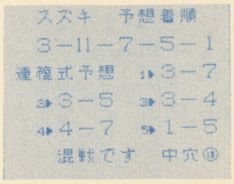
# 一発逆転！DX馬券王

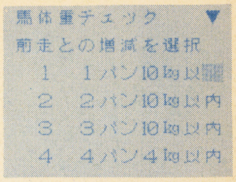
文・鈴木一弘

■アスミック■5月17日発売
■￥5900(税込み)

いろんなデータを整理して、競馬の当たり馬券を予想するコンピュータ。あくまでも勝馬を予想するためのもので、ゲームとしての遊び心はまったくない。レース内容、出走馬のデータ、パドック分析など20項目以上にわたる様々なデータを入力すると、コンピュータが完全分析。勝馬予想を瞬時にハジキ出してくれる。ゲームボーイならではの機動力も魅力。パドックやウインズへ手軽に持ち運びできるので、パドックの様子やオッズなどの最新情報を生かすことができる。

- 容量：512K
- ジャンル：競馬SLG
- ROM完成度：100%
- バックアップ：バッテリー
- プレイ方法：1P専用




↑かなり細かいデータを入力していくので、競馬新聞の読み方の勉強にもなって一石二鳥だね
←予想結果は全部で5点。コンピュータを信じるなら、5点の馬券をすべて買った方がよい

## 競馬ってのは奥が深いのだ

オイラは三度の飯よりもギャンブルが好き。今までにもいろ～んなギャンブルをやってきた。その中でも未だにやっているのが、競馬とパチスロ。そのくらいオイラは競馬にハマっちゃってるわけよ。

でも勝てない、儲からない。パチスロなら自信あるけど、競馬に関してはまるでダメ。今のところ、ヘタの横好きってヤツで終わってる。

別にいいわけするわけじゃないけど、競馬ってそれだけ難しいギャンブルだとオイラは思うぞ。実際に競馬をやったことのある人は良～くわかると思うけど、勝馬予想の頼みの綱は競馬新聞だけ。そこに書かれている膨大なデータを自分で分析して、勝馬を予想しなきゃなんない。

てことは、どうしても私情が入ってしまうのは当たり前。「この前はこいつに勝たせてもらったからな」とか、「この騎手は今回いい線いきそう」とか、どうしても予想が片よっちゃうのだ。ちなみにオイラは欲が深いので、オッズを重視して穴馬券に走りがち。そんなことだからなかなか勝てないんだけどね。

## こんなソフトが欲しかったっっっ!!

オイラが競馬で勝てない理由は、自分で良～くわかってるつもり。だからファミコンで競馬予想ソフトが出たときは、本当に嬉しかった。これからは穴狙いじゃダメ！　徹底したデータ分析で、勝つための予想をしなきゃイカン、と早速購入したけど、今では部屋の隅でホコリをかぶってる。だって1レース分のデータを入力するのに1時間くらいかけなきゃなんないんだもん。家に戻ってそんなことやる暇があるくらいなら酒でも飲みに行った方がマシ。

ところが、この『一発逆転！ＤＸ馬券王』なら、ゲームボーイというハードの機動力を最大限に生かすことができる。通勤時間や仕事の合い間に、ちょこちょこっとデータ入力。あとはパドックやウインズで、馬券を買う直前に最終チェ～ック！　ムダな時間を有効に使うことができるってワケだ。

ココだけの話だけど、これなら仕事中にも仕事と偽って、思う存分に競馬の予想が堪能できるぜ。職業柄仕事中にゲームボーイをプレイしてても、何ら不自然じゃないからね。な～んてウソですよ、ウソ。仕事中にサボってそんな事するわけないじゃないですか。

## 気になる予想的中率は!?

さて、この手のソフトに一生ついてまわる、宿命ともいえる予想的中率はいったいどうなのだろう？　こいつは実際に馬券を買って、確認する必要がある。な～んて、本当は自分が競馬をやりたかっただけだったりして。

もしハズしたら、馬券代は会社に請求すりゃイイさと、早速競馬新聞を買いにいく。狙いは中山競馬場第3日、3月30日㈯のメインレース、11Rの船橋ステークスだ。

新聞を片手にいろんなデータを入力していく。入力データの項目は、大きくわけると〝レース内容〟〝出走馬のデータ〟〝パドック分析〟の3つ。レース内容とは、開催されるレースの種類やどのように行われるかなどを、詳しく8項目に分けて入力。出走馬のデータは、出走する馬の成績や調教内容、脚質、騎手成績などの10項目のデータを入力。パドック分析は、レース前の馬の状態を実際に見て、毛づややイレ込み、インスピレーションなどの7項目を入力。

でもパドック分析までやってる時間がないので、レース内容と出走馬データの計18項目のデータを入力してみた。それでもデータ入力所用時間は、30～40分くらいかかる。まあ、慣れちゃえばもっと早く入力できるようになるだろう。

で気になる予想なんだけど、わりと手堅く、本命の3枠プレクラスニーからの流しで、3－4、3－5、3－7。それと穴馬券の4－7、1－5の合計5点。負けたら必要経費で請求すりゃいいと、1点1000円ずつ計5000円の馬券を購入した。

さて、レースの結果だが、5枠が頭で本命のプレクラスニーは2着。でも連複馬券だから、3－5で予想的中。配当金1050円だから1000円の馬券が10500円に。馬券を買うのに使った5000円を差し引いても、5500円の儲けとなった。

本当は1レース分のデータだけじゃ信用できないから、全レースの予想を出してから判断したいところ。でもとりあえず儲けさせてくれたってことでよしとしよう。とにかく競馬で1回負けたと思って、その分このソフトを買ってみては？　それだけの価値は十分にあると思うぞ。

## 評価表

- 操作性
- オリジナリティ
- コストパフォーマンス
- 難易度
- 熱中度
- キャラクターデザイン
- サウンド(BGM)
- グラフィック
- 全体のバランス

操作性はすごくよい。取説を見ながらやれば、競馬の初心者でも簡単手軽に扱うことができる。それ以外の評価はちょっとしづらいので今回評価はパス。なにしろこれはゲームじゃなくて、勝馬予想ソフトだからね。あえていうなら、競馬を知らない人には難易度が高く感じるし、競馬を熟知している人なら、データ入力に熱中できるだろう。とにかくわけのわかんない競馬の必勝本なんか買うよりは、よっぽどお買い得といえるだろう。

(投入時間／40分)

**鈴木一弘**

先月号からもう1ヵ月たつというのに、今だに宿無しのオイラ。プラプラしてるうちに引越し代も無くなっちまったぜ。こうなったらギャンブルで一発逆転を狙おうか。でもパチスロじゃ勝率8割といっても大金は稼げないし、ここはひとつ『一発逆転！ＤＸ馬券王』で大勝負でもしようかな。ハズレたらハズレたでなんとかなるさ。

HOT GAME REVIEW

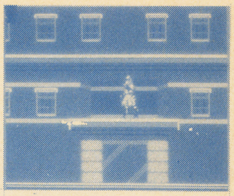
# The GG忍

文・成沢大輔

■セガ■発売中
■¥3800（税抜き）

メガドライブ『ザ・スーパー忍』の流れを引く忍者物アクションゲーム。操作系やマップは完全なゲームギアオリジナルになっている。全5ステージで、各ステージに捕らえられた仲間の忍者を救出していくのが目的。助けだされた仲間は自キャラとなり、任意の地点で交代することができる。各自キャラにはそれぞれ固有の攻撃パターンがあり、場所に応じて使い分けていく。また、忍マークを取ると忍術を使うことも可能。最初の4ステージは自由に選択できる。

- 容量：2M
- ジャンル：アクション
- ＲＯＭ完成度：100%
- バックアップ：なし
- プレイ方法：ＩＰ専用



↑簡単すぎず難しすぎず。程よい難易度は『ミッキーマウス』以上との声がある

←忍者と忍術のセレクトシーン。カーソルを上下に動かして選ぶ。最高で5人の名前が並ぶ。

## レトロ楽しや

うちの事務所の塩田君は某ゲーム関係パソコン通信ネットワークに入っている。私はそこの会員じゃないので、彼が通信しているのを後ろから眺めているだけなのだが、そこに「れとろいど」というコーナーがあることを教えてもらった。要するに古いゲームを再評価するところなのだが、これがなかなか興味深い。最近、あまり熱心に新作をプレイしなくなってしまったからである。じゃあゲームはやってないのかというと実はそうでもない。会社のラックにしまいこんである、何年も前にはやったゲームを引っ張り出して遊んでいたりするのだ。特にディスクのゲームが多い。『悪魔城ドラキュラ』『ザナック』『メトロイド』など。別にレトロ気分に浸っているわけじゃなく、新作方面に面白いゲームが少ないからこれらのゲームで遊んでいるんだけども、当時からダテに名作と呼ばれていたんじゃあないのよね。何と言ったらいいのか……ゲーム作りに挑戦する開発のスタッフの姿が見えてくるようなのだ。まあ、今のゲームにその姿勢がないとは言わないけど、上記のゲームの当時よりは意識が薄れているのは間違いないわな。

で、ファミコンのディスクだけじゃなく、メガドライブのゲームも結構遊んでいたりする。『ゴールデンアックス』と『ザ・スーパー忍』を中心にね。この2作は本当に良くできていて実に面白い。発売当初からさんざんやりこんだのに、今になっても十分のめり込めるのはさすがと言うほかない。両方ともメガドライブに賭ける開発サイドの愛情が感じられて大好きなのだ。もちろん実力に裏打ちされた愛情であることは言うまでもないが……。

## えっ！ゲームギアで……

前述のメガドライブ2作をレトロと言ってしまうのは少々気が引けるが、メガドライブのゲームの可能性を引き出した意味においては、大変意義のあるゲームであることは間違いない。少なくともメガドライブのアクションゲームの中では比肩しうるものは、今現在はない。

それゆえにおいそれとパート2を作れやしないし、もし作る機会があるなら相当の出来ではないかぎり認められることはないだろう。

だから、ゲームギアで『GG忍』が発売されるとは夢にも思っていなかった。まさか、メガドライブよりはるかにハードの性能が落ちるゲームギアで『ザ・スーパー忍』に近いゲームができるとは考えられなかったのだ。

とはいっても単純なパート2物ではない。基本的なゲームエッセンスは『ザ・スーパー忍』の香りを残して、操作系やマップデザインは完全なオリジナルである。ただ、『忍』の名前を冠する以上、どうしても比較の対象にはなってしまうし、開発する側もユーザーサイドもある程度は『ザ・スーパー忍』を意識しないわけにはいかない。

## 心配症の悪いクセ

私はそこに不安があった。仮にもメガドライブの弟分というべきゲームギアで『忍』の名を使う以上、ヘタなゲームであっては困る。熱狂的な『ザ・スーパー忍』のファンである以上、許しうることではない。しかしゲームギアでどこまで忍者のアクションを動かしきれるのか。ゲームギアのお世辞にも良いとはいえない操作系でやっているのか……。

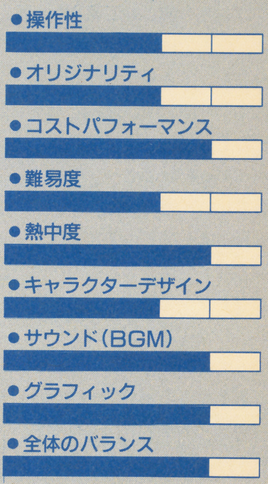
しか～し、すべて杞憂であった。どうも最近心配症なのか、いらんことで気を揉みすぎてしまうようである。私が考えているようなことは、開発サイドもしっかり考えてた。当り前と言えばこれほど当り前のことはない。

まず感心したのは操作系について。絶対に2つのボタンを同時に使わせないこととボタンをバシバシ連射しなきゃならない箇所がないこと。方向ボタンの操作をむやみに複雑化させないマップ構成。つまり、ゲームギアというハードの、アクションには少々不自由な操作性を考え抜いて開発されているのだ。

さほど激しい操作を必要とせず、しかしアクション性を損なわないようになされた工夫。グラフィックやサウンド面をうんぬんするより、まず第1にこの点が注目されなくてはならないはずだ。

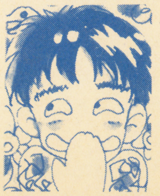
何年かの時間がたち、改めてこのゲームをプレイした時、私はきっと『ゴールデンアックス』や『ザ・スーパー忍』と同等の評価を『GG忍』にも送ることができると思う。定番として、長く遊び続けられるソフトであるという……。

### 評価表




横1列真っ黒な項目がないのに本文では結構誉めている。これ、矛盾に見える？　いいや、こんなもんだ。グンと抜けた点がないぶん、全体がバランスよく高い出来なのでこのような評価になったのである。よーく考えてみるとだなあ、この評価表の項目システムであるかぎり、そのゲームが定番に成りうるのかどうかの評価を下すことはできないのであった。まあ時間がたってみないとわからないことでもあるのだが…。ともあれ、力作であるのは間違いない。

（投入時間／5時間）



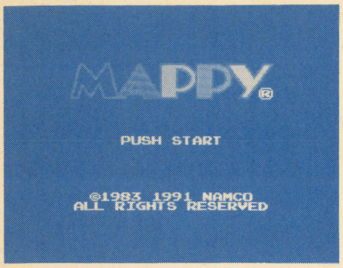
**成沢大輔**
うちの事務所が会社になった。そのおかげでこれまでには考えなくてもいいようなことが次々に自分の身に降りかかってくる。まさかこんなに慌ただしくなるとは思わなかった。というわけで、最近の精神状態はイマイチ。早く夏になって、西表島へセマルハコガメとヤシガニを見に行きたいと切実に思う。とりあえず温泉で休むのもいいが。



©SEGA 1991

# マッピー

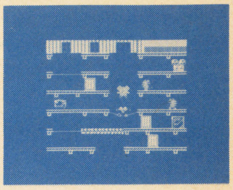
文・山本裕信

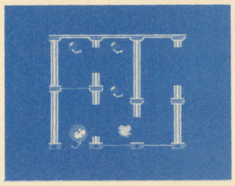



■ナムコ■5月24日発売
■¥3500（税抜き）

おっちょこちょいがトレードマーク、正義感あふれるネズミのお巡りさんマッピー。いたずら好きのニャームコたちに持っていかれた品物を取り戻すため、ニャームコ屋敷へまっしぐら。入ってビックリ、持ってかれた品物があっちこっちにゴーロゴロ。品物が置かれたフロアーへ、トランポリン使って跳び移ろう。追い詰められたら扉を使って反撃。10品回収すればステージクリア。全16ステージを走り回れ。新たに2つのモードが加わったCAT CHASE GAMEに注目！

- 容量：1M
- ジャンル：アクション
- ROM完成度：100%
- バックアップ：なし
- プレイ方法：2P対戦可





↑今では滅多に見かけない品物の数々。それぞれペアで取っていけば2倍、3倍スコアアップ
←ボーナスステージも2種類。『御先祖様』モードはとにかく広くパーフェクト狙いはミス厳禁

## ロボットとして誕生したネズミ

数年前、ナムコは迷路脱出ロボットを製作。それは、ネズミがモデル、〝マッピー〟と名づけられた。そのキャラクターを主人公にし、新たにアーケードゲームとして作られたのが、1983年に登場した『マッピー』である。

1983年、ゲームセンターにラジオでも有線放送からでもないBGMが鳴り響いていた。ノリのいい、なんとなくシャッフル感覚のあるインストもの。BGMの合い間に聞こえるSE（効果音）のおかげで、音の出所はアーケード筐体からだとわかった。筐体から流れるのはSE程度だと暗黙の了解があった時代に、その常識を打ち破ったのが『マッピー』である。〝メロディー、ハーモニー、リズム〟という音楽の3要素が、すでに盛り込まれていたのだ。これが、後のゲームミュージックの繁栄に一役かっていた、といっていい程だ。

ゲーム画面をのぞき込むと、そこには、見覚えのあるポリスマンの格好をしたネズミが、元気よく動き回っている。2種類のネコたちから逃げながら、金庫だのモナリザの絵だのラジカセなどを回収しているのだ。「面白そう、あっ、またナムコか」と友人たちと話していた覚えがある。

## マッピーの進化とファンの獲得

そして、間もなく『マッピー』はファミコン用にアレンジ移植された。1984年11月14日のことである。

その後、続編・アレンジ版が次々と発表される。'86年3月、業務用の続編に当たる『ホッピング・マッピー』、同年11月、FC版の続編『マッピーランド』、そして、'89年12月、FC版マッピー第3弾『マッピーキッズ』。コンピュータゲームだけで、今までに5種類も登場。確実にファンの心をつかんでいった。

## 至れり尽くせり愉快なモード

そして今回、GG版『マッピー』。タイプの違うモードが3種類用意された。①基本的に〝ファミコン版から忠実な移植〟をしたモード。②GGオリジナルの『御先祖様の挑戦』モード。③2人用『対戦マッピー』モードだ。

①は本当にファミコンといっしょ。ニャームコ、ミューキーズのアルゴリズムから品物の配置、仕掛けに至るまで。ただ、扉でネコたちを突き飛ばして気絶させたとき、回復にかかる時間が少し短いようだ。②は後回し。で、③通信ケーブル使用対戦は、基本的には先に発売されたGG用『パックマン』と同じシステム。ゲームオーバー時にスコアの高い方が勝ちだ。また、パワードアの衝撃波で倒したネコたちを相手側へ送りこむことができるというもの。そこでオロオロ慌てる必要はない。逆に、まとめてネコたちを倒せば高得点を挙げるチャンスなのだ。だから、上級者同士の対戦プレイは、なるべく相手側にネコを追いやらないようにするのがベストかな。

そして、メインゲームともいえる②『御先祖様の挑戦』モード。時代を遡り、実体化した御先祖様を封印する、という目的がある。この、時代を遡るというのが愉快。時代に並行してステージごとに回収する品物もCDラジカセ→モノラルラジカセ→オープンリールデッキ→蓄音機→ネコじゃらしと変化（退化）していく。直接ゲーム性に関わりはないけど、何だかニヤッとさせられてしまう。「次は何に変わるのだろう」と。

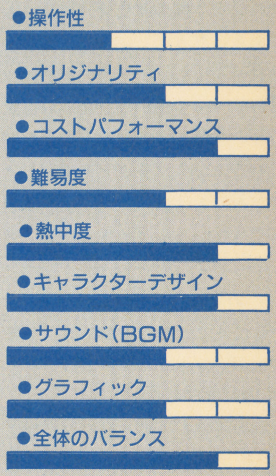
モード①との違いは、1ステージのプレイフィールドの広さ。通常の6段組横スクロールだけでなく、10数段組、上下左右にスクロールする。その広さで、回収品の数が同じときたから、イヤがおうでもパズル性・迷路感覚が高まってくる。構成を覚えないと思わぬところで、ニャームコやミューキーズたちとはちあわせ、はさみうちにあってしまう。それだけに、品物を捜しながらも、逃げ道を確保することが必要になってくる。ボーナスステージにも同じことが当てはまる。ルート選択重視なのだ。

## ハードとの相性に多少難あり

セガ一連のハード全てに共通して言えること〝コントローラーの操作感覚がしっくりこない〟。GGもしかり。慣れないうちは、マッピーを着地させようと思った段より、1段上に降ろしてしまいがち。ミスの許されないボーナスステージでは致命的と言える。さらに、グラフィックの色合いとGG本体の照度バランスが合わないせいか、にじみ・目の疲れを呼ぶことに。しかし、スクロール自体はとってもスムーズ。

目立って気になるところはハード側。ソフト側にはこれといってない。ただ、昔のままのシンプルなシステムなので人によって飽きが早いかも。

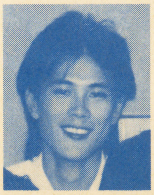
## 評価表




当時、FC版が4500円ということを考えれば、FC版＋2モードで3500円はハイコストパフォーマンスと言える。『御先祖様の挑戦』モードの楽しさを考慮してオリジナリティーは3。GG本体の操作性の悪さもあるが、操作しにくいことは確かなので、2にした。

ターゲットの当たり判定がカライ！　軽くさわっただけでは取り返したことにならないのだ。GGという性質上、もう少しアマくてもいいんじゃないかなと私は思う。

（投入時間／2時間）



**山本裕信**
休日の楽しみは曲作りに励むこと。X68000＋KORG M1が愛機。もちろんMIDI使用。ゲームもしなくちゃ。とくにRPG。
ところで、私のようなナムコフリークにしてみれば、ナムコ作品のレビューってのは結構楽しみだったりする。いち早く楽しめ…いや、プレイできる訳だから。最近、クソゲーじゃない超難度のSTGに飢えている。では。

HOT GAME REVIEW（読者投稿）

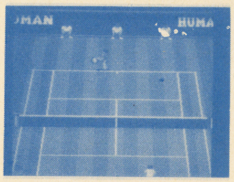
# ファイナルマッチテニス

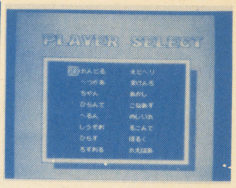
文・平(ひら)新一・大阪府

■ヒューマン■発売中
■¥5700（税抜き）

マルチタップを使うことによって最高4人まで同時プレイすることができるテニスゲーム。コンピュータと人との組合わせで、シングルス、ダブルス合計9パターンの対戦が楽しめる。ほかに、トーナメント方式で4大大会を勝ち抜き世界チャンピオンを目指すワールドツアーモード、苦手な部分を徹底的に練習できるトレーニングモードがある。選手は16人。能力や特徴がそれぞれに設定されている。コートは3種類あり、球のバウンドのしかたに差がでる。

●容量：2M
●ジャンル：スポーツ
●バックアップ：なし
●プレイ方法：
　4人まで同時可






↑人間対人間、人間対コンピュータ、コンピュータ同士の試合をウォッチする、とシングルだけでも3パターンが楽しめる
←選手は個性ゆたか。サーブの得意な者、ガッツのある奴…

## スポーツゲームは苦手だけど

これまで、僕の肌に合うスポーツゲームというものに出合ったことがありませんでした。元々、運動オンチであり、一番嫌いなスポーツが野球、という僕。それがゲームに影響してくるのか、ファミスタ等プレイできたものではありませんよ。フライは取れないし、どうすれば球が外野に飛んでいくのかも分からない。極めつけが、メジャーチームを使わないことには、どこのチームにも勝てません。どうです、すごいでしょ（何て事を言うんだ）？

こんな僕でも、唯一ハマることができたのが「プロテニス・ワールドコート」（PCエンジン・ナムコ）でした。どのくらいの強さで、どの方向に、どのような打ち方で返すか、という3点だけを考えてプレイすれば楽しめるところがこのゲームの魅力でした。そのほかの細かい設定にとらわれなくてよかったのです。もちろん、これらの事を瞬時にこなす事はそれだけでも難しいのですが、慣れてきて一連のプレイをできるようになるとこれが結構楽しくなってくるのです。そしてある程度慣れてくると細かい操作にも気を配れるようになり、さらに奥の深い楽しみが見出せるように感じられました。ハマった理由はそんなところだと思います。そして、この楽しさを極めんとするかのように現れたのが「ファイナルマッチテニス」です。

## 楽しさ極めつけ

プレイを開始してから、まだ間もないのですが、どうしても「ワールドコート」と比較してしまいますね。

まず、「ワールドコート」よりも優れていると思ったのは、選手のデータがしっかりと生かされているという点です。「ワールドコート」の選手のデータも、しっかりとはしていたのですが、それが生かされるのは、選手を操作するのがコンピュータの時だけであって、プレイヤーの腕が稚拙な時にはサーブに威力のある選手でも、普通のサーブしか打てない…。しかし、「ファイナルマッチテニス」は違います。サーブに威力のある選手だと、速いサーブはもちろん、ストンと落ちるサーブが打てるなど、その選手が持つ特徴（長所とも言えますね）を、プレイヤーが自由自在に使う事ができるのです。

選手のデータ以外でも、しっかりしていたのが、ボールの反応だと思います。ボールの速度が速いか遅いかが一目で分かり、✚ボタンの操作により、トップスピン（コートのより手前に落ち、バウンド後高く弾む打球）とスライス（トップスピンとは逆で、スピードが遅くバウンド後は低く弾む打球。フェイントとして利用することも可）の区別もハッキリと出来ます。これは、当然の事じゃないかと言われそうなのですが、ここまでハッキリと区別の出来るテニスゲームはなかったのではないでしょうか。

ボールの反応が良くても、選手の動きが鈍いと話にならないのですが、これがまた、機敏で気持ちの良いくらいに動き回ってくれるんですよ。例えば「これじゃあ届かない！」と思ってもⅠボタンを押すと、「エースをねらえ」の岡ひろみのように（言っておきますが、オタッキーではありませんよ）華麗な横っ飛びを披露してくれます（「ワールドコート」では、出来る選手が決まっていた）。見てるだけでも楽しいかもしれません。

またこのゲームに用意されているモードには、9通りの対戦モード、トレーニングモード、そしてワールドツアーモードの3種類があるのですが、僕はコンピュータ2人対、自分とコンピュータのコンビという組合わせのダブルスに、かなり燃えさせていただきました。あのネット際での交錯プレイは、プレイしないことには、その興奮度は分かってもらえないでしょう。

## 気になる点もちらほら

しかし、完璧なゲームというのは存在しないもので、プレイしていてキャラ（選手）のサイズが小さいのが気になりました。ワールドコートのキャラが大きすぎたのかもしれませんが、スピード感が十分にあるにもかかわらず、迫力が少々かけているように感じるのはそのためではないでしょうか。

あと、ネットプレイの難しさと、スマッシュを打つタイミングにも悩まされました。サーブを打って、ネットに駆け寄り、逆サイドにボレーを、と考えて打つと、何がどう間違っているのか、ほとんどネットに引っ掛かってしまうのです。僕の操作が甘いからだと思うのですが、これがもう少しきまりやすいと爽快なのに…。さっきも言ったように、このゲームの魅力の一つは白熱するネット際のプレイなんですから。そしてスマッシュですが、トレーニングモードで猛練習したにもかかわらず、打てない始末。落下位置がつかみにくいという点が欠点になっているようです。単に下手なだけかもしれませんが。

## 最後に感想を…

「ファイナルマッチテニス」のコンピュータは賢いというのが僕の感想です。ラリーになると、様々な打球を巧みに操り、やたらと逆サイドを突いてくれます。またこちらが、ネットに寄っている相手選手の頭を越すロビングを打って、ポイントが取れた！と思うと、スマッシュをプレゼントしてくれます。コンピュータの上をいくのは、まだ先のようです。

「ワールドコート」よりもさらに緻密な操作が要求されますので、それを克服できるかどうかが、このゲームへの評価の分かれ目と言えるのではないでしょうか。もちろん僕のように完璧に克服できない人でも、ハマってしまう楽しさが「ファイナルマッチテニス」にはあるわけで、この文でそれが伝わるとうれしいです。

平新一
（大2・大阪府）
大阪府に住む平さんは、現在大学で経済を勉強中。大学での研究テーマをゲームの流通業界についてにしようかと考えるほどのゲーム好きだそう。本文にあるように、スポーツゲームはちょっと苦手。好きなジャンルはRPGで、今一番プレイしたいのは「シャイニング&ザ・ダクネス」。原稿料をお支払いしますから、これで買うのかな？

# 風よ。龍に届いているか

**小説ウィザードリィII　第30回**

作／ベニー松山　イラスト／高橋政輝

### 主な登場人物

- ●ジヴラシア……主人公。L13の忍者。悪・人間族。この物語の〝俺〟
- ●ガッシュ………L15の戦士。中立・人間族
- ●ザザ……………L13の僧侶。悪・人間族
- ●ディー…………L13の女魔術師。悪・エルフ
- ●マイノス………L12のロード。善・人間族
- ●フレイ…………L13の盗賊。中立・ホビット
- ●ボルフォフ……L13の戦士。中立・ドワーフ
- ●ハイランス……L13の侍。中立・エルフ。他のパーティを率いる。
- ●ベイキ女王……リルガミン王国の若き女王
- ●アドリアン……〝森の彼方の国〟ファールヴァルトの術者
- ●ルケブレス……迷宮を支配する龍。〝平衡の守護者〟

Wizardry®

**前号までのあらすじ**

突如として始まった謎の天変地異により、滅亡の一途を辿るリルガミン王国。その原因を究明するべく、王国は多数の冒険者を募り、王都リルガミンの北に聳える禁断の山、龍神ル'ケブレスの住まう〝スケイル〟に隠された神秘の宝珠の探索に望みを託した。

主人公ジヴラシアを始め、心身を超人的に鍛え上げた冒険者の活躍により、六層から成る山中の迷宮はその五層目までが完全に踏破され、残るはル'ケブレスが宝珠を護っているとされる最上層を残すのみとなる。だが、使命の達成を目前に、ジヴラシアがチームを組むガッシュのパーティが迷宮内で消息を絶つ。

そして新たな脅威がリルガミンを襲う。あらゆる生物に同化し、その記憶までも奪う謎の生命体・ゼノ。迷宮から帰還した二名の冒険者はこの妖獣に取り憑かれ、化物に変貌して若き女王ベイキを襲撃する。辛くもこれを撃退するジヴラシアだったが、その間に待機中の冒険者は奇襲によって全滅させられていた。

落盤により塞がれた迷宮から唯一生還したマイノスの手で、あらゆる謎の答を映し出す宝珠はもたらされる。だが、それを用いても異変を止める手段は見つからず、また大破壊の時が間近に迫りつつあると判明した。

避けられぬ滅亡を前に、迷宮内に取り残された仲間を救うべくスケイル入りを決意するジヴラシア。ゼノへの復讐に燃えるマイノスとガッシュを想うベイキ、謎の魔術師アドリアンにザザとディーが加わり、不可能と言われるスケイルの外壁登攀が始まる。そして遂に、彼らは迷宮の侵入口に到達した——。

## [第三十四章] 転落

「急……げ！　手間……り過ぎ……ぞ！」

切迫した調子でマイノスが叫ぶ。すぐ後ろにいる筈なのだが、吹き荒ぶ強風のせいで途切れ途切れにしか聴き取れない。

「吹き流されてんだよ！」

ロープを引く手を緩めず、俺は負けじと怒鳴り返した。「風の呼吸に合わせねえと、ハングの縁でロープが擦り切れちまう」

「……何……って？」

俺の言葉はマイノスに半分も届いてはいないのだろうが、構いはしない。どうせ奴にも判りきっていることだ。

雷雲は今や、完全に梯子山(スケイル)を覆っていた。ぶ厚い黒雲が頭上に渦を巻き、血管のような稲妻がひっきりなしにその腹を疾り続けている。

荒れ狂う嵐の真っ只中で、俺とマイノスは懸命に残る仲間を吊り上げようとしていた。

周囲はすでに夜闇に包まれている。だが、マイノスが唱えた幻光(ミルワ)の柔らかい光がこのオーバーハング上に溢れ、張り詰めたロープが風に震える様を照らしていた。

そのロープの先には数メートルずつの間隔を置いて、四人全員がその躰を結び付けている。ディーとベイキが軽量ではあるが、ザザとアドリアンそして装備品を合わせた総重量は三百キロ近くにも及ぶ。俺とマイノスが常人を遙かに超える膂力を有しているとは言え、普通ならとても引き上げられる重さではない。

しかし、今は最後の浮遊(リトフェイト)の呪文が効いていた。

この呪文を用いれば、吊り上げの負担は一人分の荷重にも満たなくなる。持続時間は二分程度だが、俺たちならそれだけあれば優に四人をハング上まで引っ張り上げられる。そのためにこそ、アドリアンにしか扱えぬ浮遊をここまで温存してきたのだ。

ところが、誤算がひとつだけあった。

マイノスを引き上げた時点で、嵐に追いつかれてしまったことだ。それに伴う暴風が四人分の肉体という標的をぶら下げたメインロープに容赦なく吹きつけ、重力とは別の抵抗を生じさせている。想像以上に負荷が増大し、思うようにロープを牽引することができないのだ。

加えて連中は横風に大きく吹き流されている。無造作に引き続けるとロープがぶれて岩肌に擦りつけられる危険があった。風の勢いの波を読み、弱まっている間に引かなければならない。

アドリアンが呪文を唱えて、すでに一分が経過しようとしていた。

もし途中で効果が切れれば、このロープには三百キロの荷重が一気にかかることになる。特殊な繊維で綯(な)われたロープ自体は持つかもしれなかったが、そうなってはもう四人を引き上げることは不可能になる。

あと一分以内に三人、少なくともふたりをハング上に辿り着かせなければならなかった。俺は祈るような気持ちで、横風が弱まるその時を待ち続けていた。

カッ、と突然、視界が真っ白に染まった。

同時に、凄まじい雷鳴が風の絶叫を蹴散らして耳をつんざく。近くに落雷が始まったらしい。

そして、それはこの場に降ってきても少しもおかしくはなかった。

——ここまできて、雷などに撃たれて死んでたまるか。

背後に黒々と開いた牙の寺院(テンプルオブファング)の廃棄口を脳裏に浮かべ、俺は強烈にそう思った。

その時、まだ痺れている鼓膜が風の音の微かな変化を捉えた。

「来たぜ！　一気に引くぞ」

叫び、力の限りロープを手繰る。俺の読み通り、風は急激に弱まっていった。

マイノスもロープを引くと同時に、自分のベルトに取り付けた特殊な器具に噛ませて余分な弛みを取っている。それまでに引き上げたロープが戻ってしまわないように歯止めをかける仕組みになっていた。

風の抵抗は低く、吊り上げは順調に進んだ。俺とマイノスの呼吸は完全に合い、機械仕掛けのように速く、正確にロープを巻き取っていく。

だが、俺の心には焦りがあった。

恐らくこれが最後の機会になるだろう。再び風が強まれば、間違いなく浮遊の呪文の効果は消失してしまう。

一瞬、手繰り続ける腕の動きに乱れが生じた。ロープがわずかにぶれ、岩屋根の縁を擦る。

「！」

俺は息を呑む。が、ロープは無事だった。

気を取り直し、努めて冷静に吊り上げを再開する。呪文の持続時間は、残り約三十秒。

ふっと手応えが変わった。誰かがハングの縁に到達したのだ。

ベイキだった。

「急げベイキ！　安全なところまで這い上がって、それからベルトの金具を外せ」

「はい！」

緊迫した俺の声に、ベイキはできる限りの速さでハング上面のスロープを攀り、命綱を繋いだ金具を外した。まず、ひとり。その間も俺たちはロープを手

繰る手を休めてはいない。

残り十五秒。あとふたりはきわどい時間だ。

次に出てきたのはアドリアンだった。恐ろしく軽い身のこなしで縁を乗り越え、その瞬間にはすでに命綱も外している。九百メートルという高度に全く恐怖を感じていないような素早さだった。

そのお陰でロープを引く速さが加速された。アドリアンがベイキに手を貸して俺たちの傍らに辿り着くうちに、二人目のザザもハングの上に姿を現していた。浮遊の効果はまだ継続している。

俺はほっと息を継いだ。これで残りはディーひとり。浮遊が切れても引き上げに支障のない重さだ。

ザザが命綱を外したその時、再び雷光が閃いた。今度は遙かに上空だが、続く轟音と地響きが確かに落雷だと告げている。

「ジヴ！」

ザザの絶叫が俺たちの動きを止めた。ディーはまだハングの縁に到達していない。

「落石が！」

俺たちは全員、弾かれたように上を見た。

雷光で白く瞬いた空に、無数の岩のシルエットが見えた。山頂付近に落ちた雷の衝撃で脆くなっていた岩壁が崩れたのだ。その一部は確実に、流星の勢いでここに迫っている。

それが拳大の石でも、百メートル余りも落下して加速されれば人の頭蓋を砕くだけの破壊力を持つ。天空に躍る石片の影は、まるで血に飢えた死神の群れのようだった。

驚愕したのは一瞬だった。

「廃棄口に逃げ込め！」

俺がベイキに指示を出すと同時に、マイノスとザザが同じ呪文の詠唱を開始する。空壁だった。周囲の大気の壁を生成し、落石の直撃を防ぐつもりなのだろう。完全に弾くことはできないだろうが、ある程度の気安めにはなる筈だ。

俺はロープから手を放した。もはやディーの体重しかかかっておらず、まだ浮遊の効果も続いているためマイノスひとりに任せても容易に支えられる。

ハングの下にぶら下がるディーはむしろ落石からは安全と言えた。それよりも今は、自身を岩壁に固定して身動きできないマイノスが最も直撃の危険に晒されていた。

懐に呑んでいた手裏剣を引き出して逆手に握り、瞬時にマイノスの傍らに跳躍して構える。上空から落石が空気を裂く音と、岩壁に当たって砕ける音が迫ってくる。

最初の一群が二十メートルほど横の岩屋根に降り注いだ。

小さな石片に混ざり、ふた抱えもある岩がハングの縁を削り取って砕けた。その衝撃が足元から無気味に這い登る。

あんな岩に直撃されたら——その恐怖を実感する間もなく、俺たちの足場にも幾つかの石が降ってきた。

細かい石片はくぐもった音を立てて二重の強圧空壁に弾かれる。が、ある程度の質量と勢いを持った石はその障壁を突き抜けてくる。

俺のすぐ横で、唸りをあげて落ちてきた拳大の石が砕けた。続けざまに新たな風切り音が迫る。三つ、四つ——そのうちのひとつがマイノスの真上に来た。

俺は目を閉じていた。聴覚だけが研ぎ澄まされ、その石の接近を完全に把握している。大きさは拳二つ分。このままではマイノスの頭部は粉々に砕け散る。

大気の障壁は造作もなく破られた。

「せあっ」

一閃。気合いとともに振り抜いた手裏剣の腹が石の中心を捉え、数メートル向こうに弾き飛ばした。

——迅い。

緊張の中、俺は笑みを浮かべていた。

手裏剣は想像以上に素晴らしい武器だった。確かに重さがありながら、それが全く負担にならぬほど手にしっくりと馴染む。素手と変わらぬ速さで振り抜けるのだ。これならば手裏剣を持ったまま真空波を繰り出すこともできそうだった。

マイノスに直撃するコースに降ってきた石はそれだけだった。

落石そのものが治まりかけていた。少なくとも俺たちの近くにはもうほとんど降ってこない。俺は手裏剣を懐に戻した。

仲間たちは皆無事に済んだようだった。ベイキはアドリアンに導かれて逸早く廃棄口の中に待避していたし、それに間に合わなかったザザもそつなく躱している。ディーはハングの傘の下で守られた形になっていた。

マイノスが安堵のため息を漏らした。この男は俺が直撃弾を逸らしたことに気付いている。俺を見上げ、何か言いかける——。

その時、俺は異音を耳にしていた。

最後に岩がひとつだけ、垂壁を転がるように落ちてくる音。遅れて岩壁から剝がれ落ちたものなのだろう。

見上げた瞬間、それは壁面の岩棚のひとつに触れ、砕けずに大きく跳ねた。人間の頭より二回りほど大きな岩だ。

放物線を描く岩は、俺たちの位置を飛び越してオーバーハングの縁近くに落下しそうだった。が、あの程度の大きさならディーにも被害は及ぶまい。

予想よりもやや俺たち寄りに——ちょうどこの位置から縁までの中点付近に岩は落ちた。そこで四散し、破片は斜面を転がって縁の向こうに消える。

それで、登攀者を拒む梯子山の最後の抵抗は不発に終わったかに思えた。その落下点がディーとマイノスを結ぶロープの線上でなければ。

ロープが切断されかけていた。鋭角な部分が触れたのか、太さの半分近くまでがすっぱりと切り裂かれている。

そして遂に浮遊の効果が失せた。

突如としてロープにかかる質量が数倍になる。ディーの重さなど大したことはなかったが、それでも切断面の繊維をじりじりと引き裂いていくには充分だった。

「いけねえ！」

俺は脱兎の如く走り出した。確保もなしに縁への下り斜面を駆け下りるのだが、止まることを考えて勢いを加減する余裕はなかった。あのロープが切れればディーは九百メートルを落下して死ぬ。

滑り込むようにそこに達した刹那、糸のように細く残った繊維がぷつりと切れた。支えを失ったディーの落下に引かれ、ロープの切れ端は命あるもののようにくねりながら瞬時に遠ざかる。ディーの悲鳴が聞こえる。

限界まで伸ばした右手が、わずかに早くそれを摑んだ。素早く手首を回して

masaki

巻きつける。左腕は逆方向に伸ばし、マイノスが支えるもう一端を握る。
俺の両腕が切れたロープを繋ぎ止め、落下は止まった。
しかし、それは一瞬のことでしかなかった。
巻きつける暇のなかった左手のロープが滑り、外れた。俺の勢いを殺しきれなかったのだ。
俺は無理な体勢から足を突っ張った。が、縁に向かって傾斜を増す斜面では、それは余計にバランスを崩しただけだった。もうディーを支えきれない。
右手を開けば俺は助かる。ディーは死ぬが、このままなら俺も落ちて死ぬ。
——どちらにせよディーは助からない。それならばロープを放して自分だけでも生き残るべきだ。
頭の中で分別臭い声がそう囁く。言われてみれば迷う必要はない気がする。開くまでもない。右手の力を弛(ゆる)めるだけで良いのだ。
そうだ。答は決まっている。
「あばよ」
俺は別れを告げた。
四人の仲間たちに。
そして、俺の躰は宙に舞った。
命綱なしの、地上への落下が始まった——。

## ［第三十五章］巨鳥

——結局、嘆き(バンシー)の精が正しかったって訳か。
支えを失った瞬間に、そんな考えが脳裏を通っていた。
俺はロープを引き、ディーを素早く抱き寄せる。
重力の喪失感に恐慌を来していたディーだったが、抱きかかえられてすぐに俺が一緒に落下していることに気づいた。
間近に寄った貌に信じ難いといった表情が浮かぶ。しかしそれはすぐに、今にも泣き出しそうな微笑みに変わった。そして両腕を俺の首に回し、強く抱きついてきた。
すでに本格的な加速が始まっている。
もはや助かる術はなかった。俺たちはこのまま九百メートルを落下し、その頃にはとてつもない勢いを得て大地に激突する。恐らくこの躰は、元がふたりであったことすら判らぬほど粉々に砕け散るだろう。
ロープを放してさえいれば、俺は落ちずに済んだかも知れない。そしてそれを見極めるだけの時間は確かにあった。
だが、判断を誤ったとは思っていない。
そもそもディーにはこの登攀に参加する理由はない。ただ仲間として俺たちに付き合い、そのためにこんな死を迎える羽目になったのだ。
そんな女に、独りぼっちで落下する恐怖を味わわせて良い訳はなかった。
ベイキは無事に送り届けることができた。あとはマイノスとザザが守ってくれるだろう。
所詮大破壊(カタストロフィー)までの命なら、せめてディーの道連れになってやろうとあの時俺は心に決めたのだった。そしてディーの微笑みを見た今、それが間違いではなかったと確信している。
百メートルを攀るには一時間以上を要したが、落下には数秒しかかからなかった。

真っ逆さまに落ちていく俺の視界で、雷光に照らされた垂壁が凄まじい速さで流れていく。時折迫っては後方に消えていくのは、つい先刻まで足場に利用していた岩棚だった。
それらに比べて、行く手に立ち塞がる壁の如き大地は、その巨大さ故に緩慢に近づいてくるように感じられる。
そのせいなのか、不思議と恐怖を感じていない自分に気がついた。心のどこかに浮き立つような高揚感があるのだ。
それを自覚した途端、マイノスが同じようなことを言っていたのを思い出した。そして、続く言葉が鮮明に蘇ってくる。
〝ジヴ。諦めるんじゃない。闘うんだ〟
——判ってるよ。だがよ、もう駄目だ。
俺の応えに、想いの中のマイノスは責めるように続けた。
〝貴様は誓ったではないか。それとも、誓いを軽々しく破る腑抜けた輩だったか〟
——俺はお前のように呪文が使えねえ。それに宝珠の保護障壁だってねえんだぜ。
〝それが諦めだと言うのだ！　生命ある限り、生きるために最大限の努力をしろ〟
怒声が、すでに死に魅入られかけていた精神に喝を入れた。〝死神の誘いに乗るな。ディーの命もかかっているのだ。道連れになるのではなく、死から救って見せろ——〟
声が遠退いていく。
ごう、と鼓膜に響く大気の咆哮が俺を覚醒させた。
マイノスとの会話の夢想は一瞬のことだった。俺とディーはまだ百メートル余りしか落下していない。高度八百メートル。
覚醒と同時に、俺の知覚は極限まで研ぎ澄まされていた。
眼前を流れる垂壁の、手がかり程度の小さな突起までが認識できる。まるで俺以外の時間の進行が緩やかになってしまったかのようだった。
そして、それが目に映った。
墜落軌道からやや外れた壁面に、何度目かの横移動(トラバース)に使用したロープが固定されたまま残っていた。それを視認した瞬間に、俺は落下を止めるための微かな光明を見たような気がした。
壁面に両端を打ちつけたまま放置したロープはこの軌道上にもある。高度約七百メートル地点の、ベイキとディーを背負っての最初の横移動に使ったものだ。
俺のベルトにはまだ、フック付きの命綱が繋がったままになっていた。
——やってやろうじゃねえか。
思い描いた手段は極めて成算の低いものだったが、今のやりとりが俺を奮い立たせてくれた。ここで諦めては、マイノスとあの世で顔を突き合わせた時にどれだけ手酷く罵倒されるか判ったものではない。
「摑まってろよ」
ディーの耳元にそう叫んだ。これだけで真意が伝わる訳もなかったが、しかみつく細い腕に力が籠る。俺も右手のロープを握り締め、ディーの腕が離れてもその躰を支えられるように備えた。
左手はすでに、腰に束ねていたフック付きのロープを外している。環状のフ

ック部分は手の中にあった。

俺は躰を捻り、風圧の抵抗でわずかに落下の軌道を変えた。もっと垂壁すれすれに——七百メートル地点で、腕を伸ばせば届くほどの位置になるように。

さらに加速度を増した百メートルの落下は、実際にはほんの数瞬のことでしかなかった。ロープは視界に入った途端、鼻先を掠めるように一瞬に後方へ消失しようとする。

だが、俺はその一瞬を確実に捉えた。

左手に持ったフックの、ほんの数センチしか開かないバネ仕掛けの部分をロープの位置に合わせ、引っ掛ける。ロープの太さを考えれば誤差はほとんど許されないこの動作を、自由落下の中で俺は正確にやってのけた。

フックが掛かると同時に、俺は左手を放して身構える。

次の瞬間、激烈な衝撃が全身を襲った。

俺とディーが二百メートルを落下して生じたエネルギーが、命綱に繋がった俺のベルトに集中した。並の腹筋なら簡単に内臓破裂を引き起こすだけの衝撃だった。壁面にも叩きつけられたが、こちらに比べれば撫でられたようなものだ。

ディーの腕が巻きついている首にも凄まじい衝撃がかかる。が、こちらは案の定ディーの筋力が耐えきれず、首が折れる前に腕が外れてしまった。ディーの躰が離れる。

圧迫される腹部に息を詰まらせながら、俺は決して放してはならぬ右腕のロープに意識を集中した。

ディーの命綱が伸びきる。右腕に荷重がかかるが、今ほどの衝撃ではなく、何とか支え抜いた。

落下エネルギーのほとんどが、この時点で相殺されていた。

フックの掛かった場所を頂点に、横移動のロープは浅いV字状に大きく撓んでいた。きつく張っておいたものなのだが、想像を絶する落下の勢いに、強靭な繊維がさらに限界まで伸びたのだ。このロープの弾性がなかったら、とてもこれだけの勢いを殺すことはできなかっただろう。

そこで、ロープの両端を固定する環状金具のひとつが折れた。

最後にわずかに残った落下エネルギーが、衝撃で疲弊した金具の強度を上回ったのだった。

再び落下の始まる、その瞬間。

「つあっ」

俺は自由になっている左手で懐の手裏剣を抜き、全身全霊の力を篭めて壁面に突き立てた。

まるで柔らかい泥土に打ちつけたかのように、手裏剣は深々と罅ひとつない岩盤に吸い込まれた。

がくん、と軽い衝撃が両腕を疾り抜ける。

それで、落下は完全に止まっていた。手裏剣の柄を支点に、俺たちは標高七百メートルの垂壁にぶら下がったのだ。

——どうだよ。最後まで諦めなかったぜ。

俺は心の中で呟いた。マイノスが頷き、微笑んだ気がした。

ディーは、右手のロープの先で失神していた。

横移動の待機に利用した岩棚まで引き上げたところで、ディーはようやく意識を取り戻した。

あの落石の直前から鎮まっていた風は、今や前にも増した勢いで吹き荒れていた。雷鳴も途切れることなく轟き、もし仲間たちが二百メートル上から呼びかけていたとしても、俺の聴力をもってすらとても聴き取れぬほどやかましく周囲を満たしている。

「……ジヴ……ここは？」

岩棚に並んで腰を下ろし、垂壁を背にする形で俺にもたれかからせておいたディーは、まだ半ば意識を混濁させたまま訊ねた。夢を見ているように不確かな口調だった。

「あたしたちは、死んだの……？　どうして死んだ後まで、こんな忌々しい山に縛りつけられていなきゃならないの？」

「まだ死んじゃいねえよ」

「……嘘よ……あたしたちは落ちて……あれで助かる、訳が……ちょっと、待って」

呟き続けながら、次第にディーの意識は鮮明になってきたようだった。ぼんやりと焦点の定まらぬ瞳を細め、やがてそこにはっきりとした光が宿る。

「ジヴ……ジヴ！」

弾かれたように身を起こすと、ディーは俺の二の腕を掴んで顔を正面からまじまじと見た。

「——本当に生きてる。でもどうして……それよりも、ここはどこ？」

「最初に浮遊なしで横移動した地点だ。二百メートルばかり落ちた」

俺はディーが思ったよりも元気なのでほっとしていた。見たところ落下による骨折などの重傷はないようだったが、あの衝撃では打撲は免れない。痛みで動けないのではないかと気になっていたのだ。

とはいえ、ディーが動けたところで状況は好転しそうになかった。いずれにしても迷宮への侵入口は遥か頭上、あの巨大なオーバーハングの上にしか存在しない。登攀装備を失った現在、再び攀ることなど不可能だった。

つまりは、この岩棚にへばりついている他ないのだ。そうして大破壊が訪れる時を待ち続けるか——いや、そもそもこの強風下で岩棚から吹き落とされずに済むかどうか。仮に落ちなかったとしても、この吹き晒しの場所では夜明けまでも体力が持ちそうになかった。

仲間たちの助けも、望みは皆無だった。探魂の呪文を使えば俺たちが生きていることだけは判るだろうが、連中にしてももはやあのハングから降りる方法はないのだ。それ以上はどうにもなるまい。

「ジヴ——」

呼びかけられて、俺は絶望的な思考から我に返った。

気づくと、先刻の姿勢でディーが泣いている。俺を見つめる瞳から大粒の涙が溢れ、それが風に吹き飛ばされながら稲妻の閃光を反射する。

俺は慌てて、両の二の腕を掴まれたままディーの肩を握った。

「どうした！　どこか痛むのか？」

「違うわよ……馬鹿」

泣きながらディーは微笑んだ。それが落下の最中に見せた表情と一緒だと、ようやく俺は気がついた。

「今頃、あの落ちた瞬間を思い出しちゃってさ」

ディーは片手を放して涙を拭った。「怖かった……落ちたこともだけど、独り

になるのがもっと怖かったわ。だからあんたが抱きかかえてくれた時、心底ほっとした……もしあんたが一緒じゃなかったら、墜落して死ぬより先に発狂してたかも知れない」

「大袈裟だな」

喜怒哀楽の激しいディーだったが、こんな風に泣いたところを見たのは初めてだった。こうなるといつもに比べて数段か弱く、はかなげに見えてくる。俺は肩に置いた手に軽く力を入れてやった。

「しかしよ、ここからはどうにも動けねえ。この風に一晩中吹かれるとなると、済まねえがやっぱり助かりそうにないぜ」

「それでも構わないわ」

そう言って、ディーは躰を柔らかく寄せた。顔が触れあうほどに近づき、俺は濡れた瞳に吸い込まれそうになる。

「ただ、命が尽きるまでこうしていて。独りには、しないで……」

瞳が閉じられ、唇が触れた。その瞬間には、雷鳴も烈風も一切が消えたように思えた。

静寂を裂いたのは、岩棚を突き上げるような激しい震動だった。

「!?」

俺たちは躰を離した。すでにお互いが危険に対処できるよう身構えている。

「地震？」

「いや、こいつは違うぜ」

それは地震を思わせるほどの揺れだったが、そうではないとすぐに判った。震動が連続せず、数秒の不定期な間をおいて襲ってくるのだ。

揺れとともに、何か巨大な物体がぶつかるようなくぐもった音が響く。

この足場から十メートルほど横の壁面から聞こえてくるようだった。が、そこには岩壁以外何も見てとれない。

と、その時――。

何度目かの震動と同時に、壁面に小さな亀裂が疾った。それは見る間に、衝撃音が響く度に稲妻の光跡のように広がっていく。

天空から、数条の雷が大地に降り注いだ。

その雷鳴に重なるように、一際激しい震動が伝わってきた。岩が砕ける硬い音が聞こえる。

そして――。

落雷の閃光が焼きついた網膜には、それはあたかも爆発したように見えた。

突如、轟音をあげて岩壁が崩れたのだ。

巨岩が音を立てて落下していく。朦々たる粉塵が風に舞い、この岩場に吹きつけてられる。

埃から目を覆った瞬間、砕けた岩よりも巨大なものが空中に飛び出した。

同時に、鼓膜を震わせる凄まじい叫びが迸る。

ばさりと、強風に逆らって翼が開く。それがただでさえ馬鹿でかい躰を一層巨大に見せた。

岩壁を割って現れたその生物を、俺は知っていた。

猛禽特有の、肉を喰い千切るための曲がった嘴。人喰い虎（ベンガルタイガー）すら握り潰せるだけの大きさを持った鋭い鉤爪。そして鳥類としては常軌を逸した、体長で十メートルを越える巨体――。

そいつはロックと呼ばれる迷宮に棲みついた巨鳥だった。

ロックはもう一度、喉から血を吐くような怪鳥音を絞り出した。

俺は目を細めた。すぐにでも襲いかかってくるのではないかと身構えていたが、どうも様子がおかしい。

ロックの全身を靄（しゃ）のような、ガス状のものが包んでいた。

いや、ガスじゃあない。

そいつは生きていた。巨鳥の躰に纏（まと）わりつき、羽根の隙間や眼球に潜り込んで細かな攻撃を加えていた。

それは無数の、ひとつの意志をもっているかのように統率された羽虫の群れ（ノーシーアムスワーム）だった。

そのおぞましさに慄然としながらも、俺はたった今ロックが突き破った壁面に注意を奪われていた。

ぽっかりと大穴が開いている。

この高度から考えて、恐らくは迷宮第四層に続くであろう侵入口が。

ロックがまた叫んだ。そちらを向いた俺と、苦悶に身をよじりながら羽ばたき続ける巨鳥の視線が交錯する。

――そうか。

その目は明らかに、俺たちに助けを求めていた。

「ディー。あの羽虫、焼き払ってやれるか」

「え？」

ディーは真意を図りかねるといった表情で俺を見た。が、すぐにロックがこの周囲を離れずに旋回していることに気づく。

「助けるの？」

「ああ。あいつのお陰で俺たちも助かりそうだからな。借りを返してやろうじゃねえか」

「判ったわ。猛炎（ラハリト）でいいわね」

ディーは即座に詠唱を開始した。

ロックが旋回し、呪文の効果範囲に迫る。

その瞬間、空中に淡い黄色の炎が巻き起こり、ロックの巨体を包んだ。

飛行しているロックは、その高熱火炎の渦をすぐに通り抜けた。羽根が多少焦げた程度で、肉体にダメージはほとんどない。

だが、羽虫の群れは瞬時に燃え尽きていた。数匹は残ったようだったが、それはロック自身が嘴で荒々しく噛み潰した。

そこでもう一度旋回し、巨鳥は一声鳴いて嵐の空へ飛び去っていった。

「いいところだったのに、無粋な鳥ね」

独り言のようにディーが呟いた。

（つづく）

クー・フーリン、フィン・マックール、ドルイド、ティル・ナ・ノーグ、オーディン、ロキ、ラグナロク…………

# ケルト・北欧のことを知りたいあなたに贈る

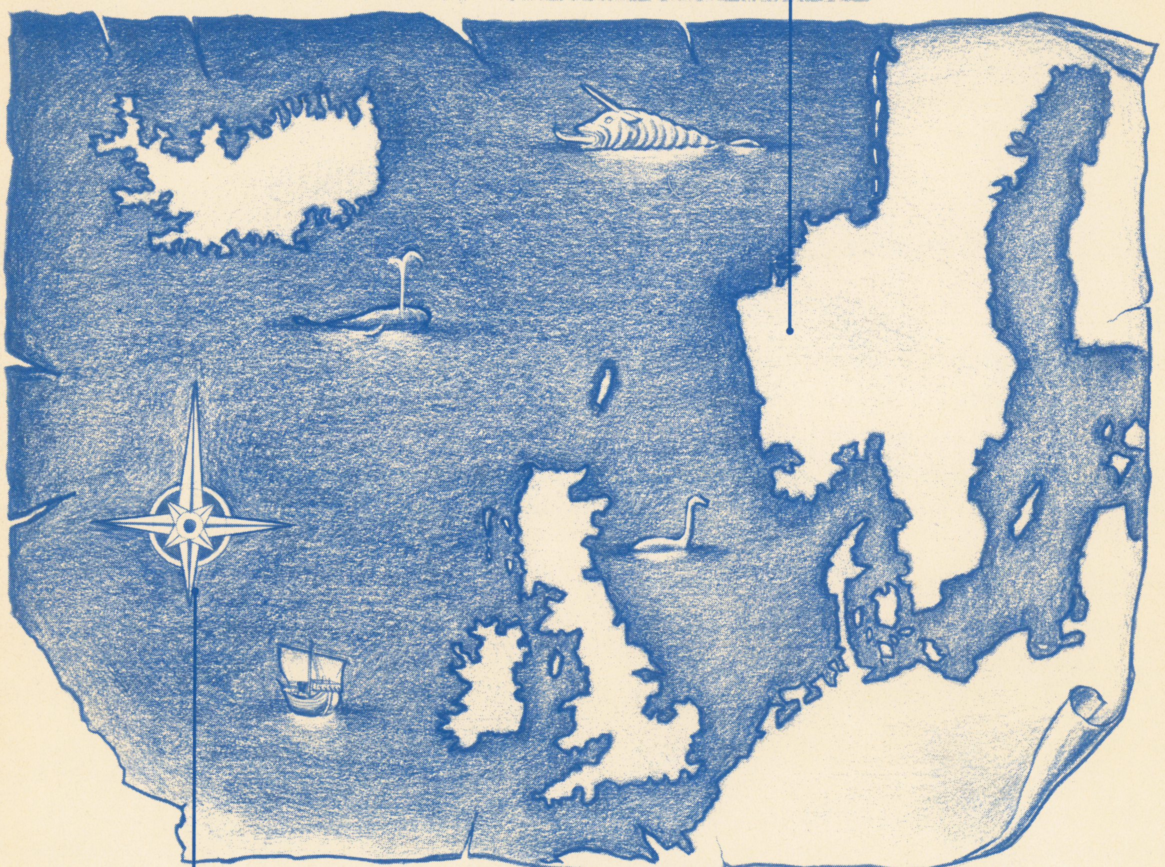
北の神や民のことを知りたいと思ったことはありませんか？厳しい自然の中で生まれ育ってきた彼らは、私たちとは明らかに違う道のりを歩んできました。遠い昔に心を馳せる時この１冊が格好の共になることでしょう。さあ、一緒にはるか昔の北へ旅立ちましょう。

## ⚜北欧神話の世界

凍てつく氷原を疾走する騎馬の群れ。乗り手は、酷薄な笑みを唇の端にへばりつかせた麗人たち。黄金の鎧に身をつつみ、盾や剣や槍を手に、風をまとって魔女たちは叫ぶ。

「おいみんな、戦場があたしらを呼んでるよ。はっ、今度は南だとさ」

馬は死と情熱を運んで、一路南をめざす。ワルキューレのまなざしの奥にあるのは、渇いた生へのうずきのみ。



## ⚜ケルト神話の世界

黄昏の光の中。そこは、永遠の暖かさに包まれた世界。飢えもなければ渇きもない。神も人間も妖精も、とこしえなる木の実を食べ、無限の叡智に酔いしれる。

「なぜ、われらはここへ呼ばれたのだ？」

アーサーは尋ねる。妖精モルガン・ル・フェは答える。

「次なる最期の戦いのため。それまで、しばしの休息を」

「しかしその休息も、それほど長くはなさそうだ……」

アーサーは皮肉げに笑いながら、酒を口に運ぶ。

# 神話世界の旅人たち

## ――ケルト・北欧編――

**健部伸明・著／田中 光・画**

**7月上旬発売予定／予価1650円(税込)**

JICCジック 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部

MONTHLY
ヒッポンスーパー
# HIPPON SUPER!

**News Source**
**Fantasy**
**Novels**
**Comic**

# 今日からまるちめでぃあダッ。

マルチメディアってなんだ!? HIPPON SUPER／編集部はマジメにそのことを考えました。そして……結論はとってもシンプル。「もっと楽しく」そして「もっと豊かに／」。本誌で培った様々なノウハウの結晶、たとえばそれはファンタジー小説であったり、コミックであったり、無数のゲーム関係の情報であったり。そんな、今まで紙媒体でしか提供することのできなかった情報や娯楽性を、他の媒体（＝メディア）に置きかえてみたら、もっともっと美味しい実を結ぶ可能性が見えてきます。現在、JICC出版局にはコンピュータソフトのレーベル・ウェーブトレインがあります。ここでは、これまでにいろいろなソフトを制作し、送り出してきました。でも、それはまだまだほんの小さな芽でしかありません。私たちはその小さな芽を、HIPPON SUPER／のノウハウを糧にどんどん育て上げていきたいのです。やがてそれは皆さんの手に、ネットワークやモニターや、無数のメディアを通じ、届けられるでしょう。

**CD-Rom**
**TV-Game**
**Personal Computer**
**Net Work**
**Desktop-Publishing**

## エスキース
■価格23,000円（税抜き）

透明感のある色調、美しいグラデーションを実現して、自然に近い画像表現を実現／ それが16色グラフィックツール・エスキース。ボードなしで水彩のような自然の画材の良さを味あわせてくれる。［対応機種］NEC PC9801シリーズ（VM以降、16色対応機種）エプソンPC-286/386シリーズ。

## パンジー
■価格12,000円（税抜き）

画洋紙にラクガキする、あの気軽さで使いこなせるグラフィックツール、それがパンジー。5歳から使える!? それでいて描ける画像は本格的。ハガキに印刷して、インスタントカメラで撮って、ビデオに録画して、CGを遊ぼう。［対応機種］PC-9801シリーズ（16色対応機種）

## パンジーシニア
■価格20,000円（税抜き）

中・高生の教育現場でも多くの実績をあげる電子絵具、パンジーの上位バージョンのパンジーシニア。操作は簡単で、しかも16色調整グラデーション機能装備。CGをクリエイトする嬉びを教えてくれます。［対応機種］PC-9801シリーズ（VM以降、VM0〜4の場合は16色ボードが必要）PC-286/386シリーズ。

## スーパーオデッセイ
■価格9,700円（税抜き）

セカンドソフト「電脳プラネタリウム」付きのスペースRPG。驚囲の3Dダンジョン、幻想的モンスター、リアルなシステムがプレイヤーを待ち受ける。きみは、どこまで宇宙の謎に迫ることができるか!? ［対応機種］FM-TOWNS CD-ROM。

## スペースローグ
■価格9,800円（税抜き）

複雑な計算式によって完璧な3D表示を可能にするポリゴンによって、超リアルに再現された宇宙空間がこのゲームの舞台だ。RPG＋フライトシミュレーション＋アクション華麗なシステムは、すべてのゲーマーを納得させる。［使用機種］FM-TOWNS、PC-9801シリーズ、X-68000シリーズ。

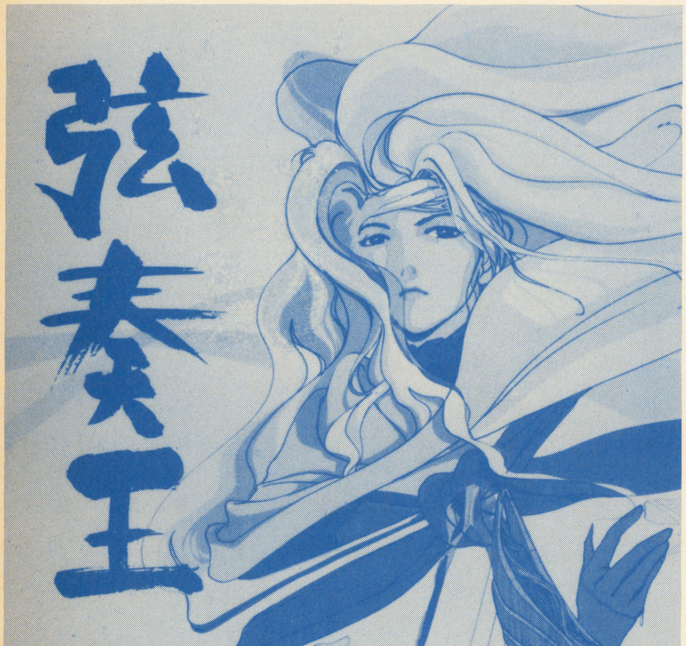
**COMPUTER MEDIA**
**PRESENTED BY JICC**

〒102 東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER／編集部

## 主義主張のハッキリした！
# HIPPON SUPER！の新刊単行本

近頃甘ロの単行本が多くて……と、お嘆きのきみ。HIPPON SUPER！の新刊本はどれも超辛ロですぞ。話題性、娯楽性、情報性、どれをとってもハンパじゃない。ぜったいに読めっ！

## 刺激と栄養満載の新刊本は、連休でボケてしまったきみのオツムにカツッ！




# とっても耽美

お待ちかね、手塚一郎が昨今のコマーシャルファンタジーブームに一石を投じる話題の幻想小説集、ついに登場です。本誌連載の同名単編小説に新作を加え、感動も大幅にスケールアップ！

主人公は吟遊詩人シャイン。その奏でる琴の調べが、無限のロマンと夢を紡ぐ。愛、恐怖、幻想、性……テーマはあくまでも華麗、そして筆致はあくまでも耽美。手塚のイマジネーションはパンドラの箱のように、あなたを禁断の幻想世界へと誘います。芳醇な味わいをこめた、本物のファンタジー！

**小説「弦奏王」**
**手塚一郎著**
定価1100円
**発売中!!**

# 満艦飾の冒険

ウィズフリークとしては右に出るものがいない，佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山。この3人の作家が一堂に会し、それぞれウィザードリィをモチーフとした小説で筆を競う。この豪華プロジェクトによる単行本がついに完成、間もなく書店に並ぶのだ。

佐山はシナリオⅤをモチーフとし、手塚はオリジナルの設定で、そしてベニーはシナリオⅢをベースに、ウィズの活字移殖を試みた。「隣り合わせの灰と青春」「ワードナの逆襲」に次ぐ新たなるウィザードリィ文学の魅力を、きみに！

**「ウィザードリィ」**
**小説アンソロジー**
**佐山アキラ・手塚一郎**
**ベニー松山・著**
予価1200円
**6月発売予定**


JICC ジック　〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
HIPPON SUPER！編集部

# 負けるもんかっ

ゲーマー泣かせのRPG、イースのすべてを解き明かしたこの一冊。しかも、1、2、3の情報をぜ〜んぶ掲載してしまったのだ。その長い長い旅路に思わず投げ出しそうになった人には、まさしく吉報ね。

マップやイベントの解説にとどまらず、ページをひらくたびにあの名作BGMが響きわたるような、そんな迫力あふれる編集をこころがけました。この本を読んでから、初めてイースをプレイする奴はRPGゲーマー界きっての幸せもんなのだっ！

PCエンジン版
**「イースI・II・IIIのすべて」**
HIPPON SUPER！編集部・編
予価1200円
**5月下旬発売予定**

# 躍動する都市

シムシティーの魅力は、シミュレーションおんちでも簡単にプレイできるところ。しかし、本当のホントの面白さは、そのとっつきやすさの奥に秘む難しさ。究極の市長となるために必要な無数のファクターを、ひとつひとつ解き明かし、そして6つのシナリオを完全クリア。さらに噂のスーパーファミコンオリジナルシナリオまで、隅から隅までこのゲームを堪能したいなら、この本は欠かせません。エンドレスのゲーム性に完全に終止符を打てます。ハマッて不眠症におちいったきみも、すっきり眠れるぞ。

**「シムシティーのすべて」**
HIPPON SUPER！編集部・編
予価980円
**6月発売予定**

# ゴツンと手ごたえ

ドラッケンは完全3DのRPGだ。だから、プレイの臨場感はバツグン。ボコスカと敵のモンスターを痛めつけるあの快感が病みついてしまうわけだ。だがしかし、その楽しさにはやはりリアルな痛みがともなっている。マイキャラが死んでしまったときなんざ、ホントにつらいわな。そんな手応え充分のこのゲームをなるべく美味しくプレイできるよう導いてくれるのがこの本。これさえあれば、わかりにくいマップも、複雑なイベントもラクラク突破できる。さぁ、思い切って敵モンスター退治に精を出そう！

**「ドラッケンのすべて」**
HIPPON SUPER！編集部・編
予価980円
**6月発売予定**

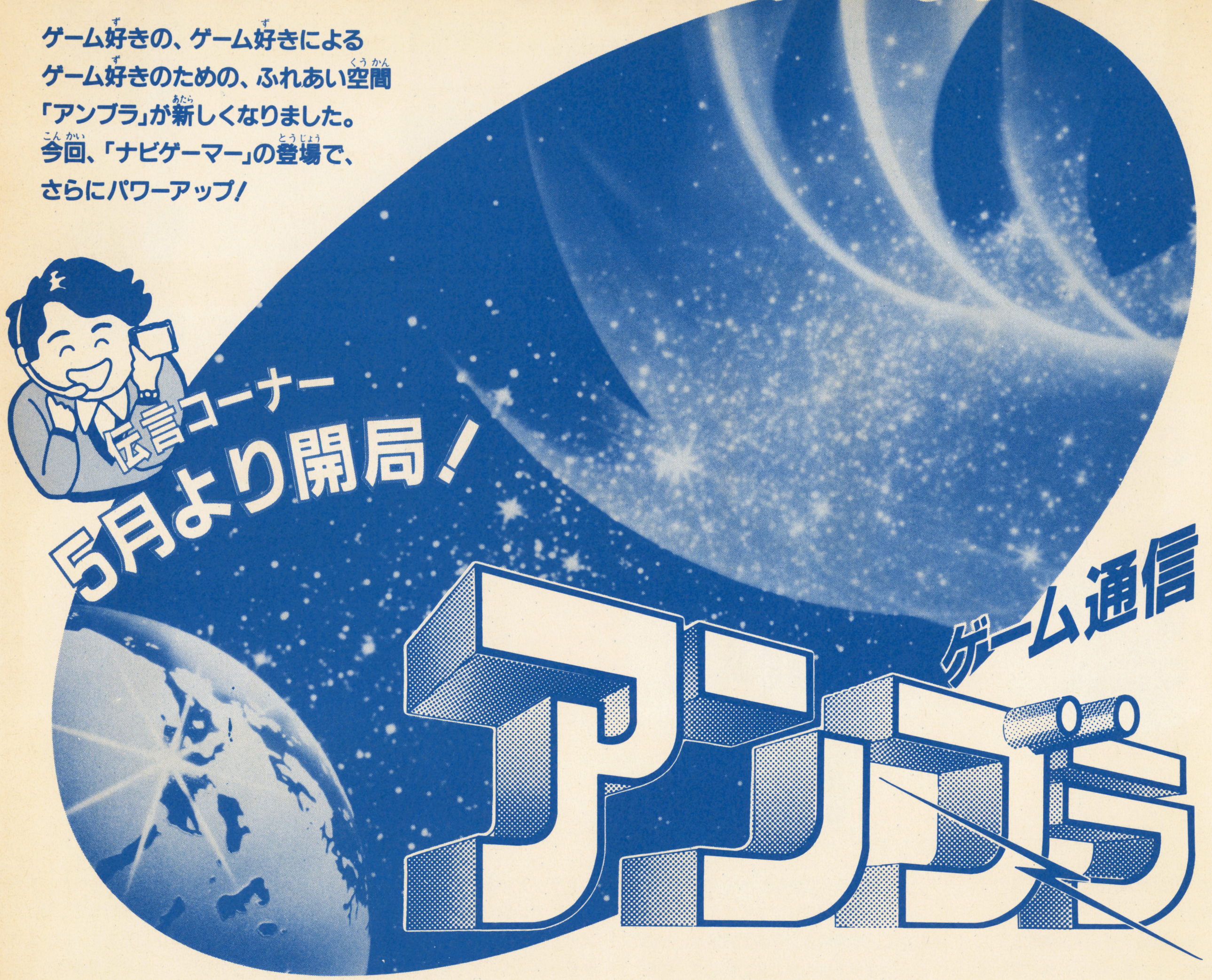
# 御免！

出るぞ出るぞ出るぞ……と、ずーっとファンの皆さまをお待たせし続けたコレ、今度こそホントに出ます。ファミコンRPGの傑作、リンクの冒険のコミック移殖。描くはゼルダの伝説のコミック化で絶大なる人気を得た未将崎雄。ゼルダが、リンクが、新たなるストーリーで縦横無尽の大活躍（何回も何回も広告ページでこんなこと書いて来ましたが、ウソじゃないゾ！）。編集部でも、その原稿はオリジナルのゲームよりも面白いと評判。未将崎先生、担当編集者ともども、頭下げつつ高評を願ってます。

**コミック版**
**リンクの冒険**
未将崎雄・作
予価980円
**7月発売予定**

# ナビゲーマーと楽しく遊ぼう!

ゲーム好きの、ゲーム好きによる
ゲーム好きのための、ふれあい空間
「アンブラ」が新しくなりました。
今回、「ナビゲーマー」の登場で、
さらにパワーアップ!




## 「ナビゲーマー」登場

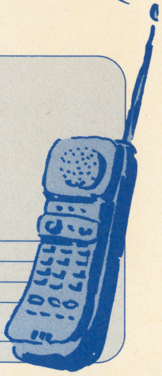
このたび「ダイヤルQ²ネットワーク・アンブラ」の水先案内人として、2月8日から「ナビゲーマー」が登場することになった。時にはファミコン仲間との会話の司会役として、またある時には攻略法のヒント提供者として活躍。

※「ナビゲーマー」はグループ方式に登場いたします。
●登場時間は毎日20:00~22:00。

## 電話料金はちゃんと計算してネ!!

※下記表はグループ方式の料金で計算してあります。

| ★通話料金も含んだ料金計算★ | | 昼間 | 夜間 |
|---|---|---|---|
| 03地区 | 東京 | 10円/18秒 | —— |
| 40~60km | 横浜・千葉・川越・大宮・土浦・八王子等 | 10円/10.5秒 | —— |
| 100~160km | 静岡等 | 7 秒 | 10 秒 |
| 160km以上 | 名古屋・山形・仙台・金沢<br>大阪・九州・北海道等 | 5.5秒 | 8 秒 |



●5人の仲間と語りあう
グループ方式
●通話料金は1分30円
☎0990-33-0713

●アンブラ
伝言ダイヤル新設
●通話料金は1分30円
☎0990-33-0038

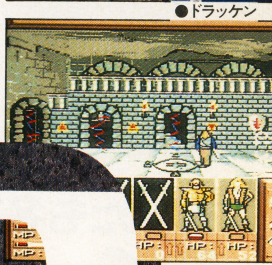
※電話のかけすぎに注意しましょう。

●くわしいお問い合わせは——
株式会社 パーソナルネットワン
〒160 東京都新宿区舟町7番地 ☎03-5379-0290

●市長になって町づくり。目指せ!! 50万人都市!
**Sim City** シムシティー…………70
発電所を作り、鉄道をしき、住人の住みやすい環境を作る都市計画SLG。

●8つの龍にまつわる8つの宝石を求め、いま……
**DRAKKHEN** ドラッケン……74
視界は360度。フィールド描写は3D。リアルタイムに進行するRPG。

●シムシティー

●ドラッケン


# SUPER FAMI-COM 情報局 Special

## スーパーファミコン最新情報＆攻略スペシャル

●シムシティー

●ドラッケン

○がんばれゴエモン

●スーパースタジアム

●スーパーファミコンにゴエモン、エビス丸登場
**がんばれゴエモン**～ゆき姫救出絵巻～‥76
おんぶや相互攻撃。2人プレイが何といってもウリのアクションゲーム。

●育てたチーム同士で友達と対戦！盛り上がるよ
**スーパースタジアム**………………………79
パスワードでデータ保存可。2人対戦もトーナメントも楽しい野球ゲーム

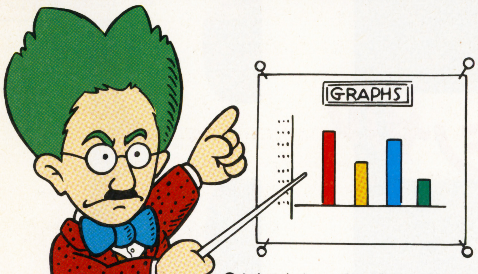
SFC版・新市長就任記念スペシャル・レクチャー

# Sim City
## シムシティー

●任天堂●発売中●¥8000(税込み)

ついに発売されたSFC版『シムシティー』。さっそく新市長として活躍したいのに、うまく町を大きくできずに悩んでいる人は、『シムシティー』の名助役Dr.ライトがこれから行う講義を傾聴すること。きっと役に立つからね。

## あなたも名市長になれる!名助役Dr.ライトの初級町作り講座



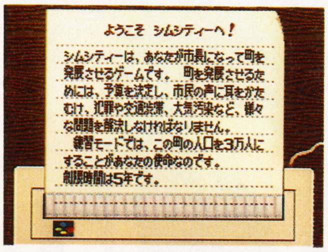

●やあみなさん、私の講座にようこそ。これから、皆さんと御一緒に『シムシティー』の町づくりの実際についてみていくことにしましょう。私が講師のDr.ライトです。どうぞよろしく。といったところで、こうして見渡してみますと、すでにモニターの画面上でお会いしたことのある方もいらっしゃるようですな。

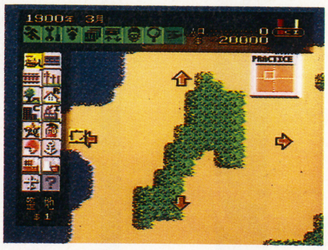
この講座は町作りの初心者向けのものなのですが………何ですと? 初心にかえってもう一度基礎から町作りを学びたい? おお、すばらしい。つねに学習意欲を持ち続けていくのはとても良いことですぞ。その気持ちを忘れずに精進すれば、名市長になれること請け合いですな。でも、本当はさっそく町作りに行き詰まってこちらへいらしたのではありませんかな? まあ、細かいことは抜きにして、町作りを学んで下さい。この講座は、問題をかかえて苦労しておられるすべての市長さんのためのものです。巨大都市をめざして進みましょう。

それではいよいよ、町作り講座を始めることにしましょう。まず最初に、町作りの目的からお話することにします。

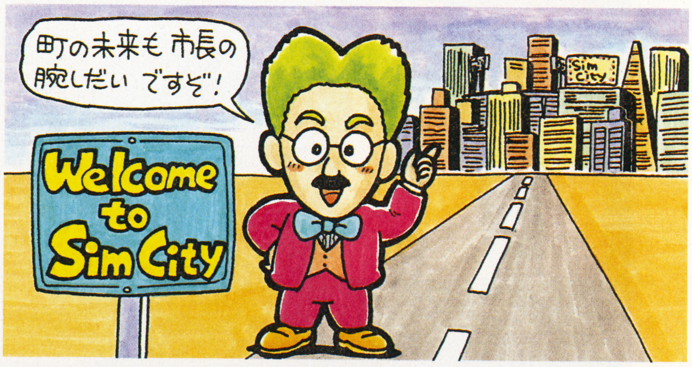
『シムシティー』には、決められた解き方というものがありません。ですから、市長さんたちがどのような方法でゲームを進めていっても別に問題はないわけですな。ゲームオーバーも基本的には存在しないので、何をしようと市長さんの座が揺らぐようなことはまずありません。

何をしてもよいのなら、なぜ私がこの場を借りて町作りの方法をお教えする必要があるか。なぜなら、町作りのやり方によって人口の増え方が変わり、人口が多くなればなるほど、ゲームをより有利にプレイできるようになるからなのです。人口が増えれば税金の収入も増え、町をさらに大きく発展させていくことができるというわけですな。では、どうすれば人口を増やせるでしょう? 何も考えずに町を作っていってもの人口はそこそこ増えますが、住民にとって魅力のある町のほうが、当然人口はどんどん増えますぞ。



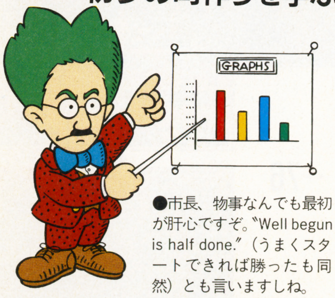




したがって、住民が満足して住めるような、住みやすい町を作ることが第一の目標になるのです。住みよい町を作れば、『シムシティー』の住民たちはみるみるうちに増え、税収もはね上がります。その上で、超デラックスな大都会を作るもよし、自然が豊かで閑静な公園都市を作るもよし、市長の理想の実現を目指していって下さい。そのために役立つアドバイスをお届けするのがこの講座の目的です。いやなに、お礼には及びませんぞ。これも助役の務めです。




## STEP1:戦略的プレイとバランス配分で町の基礎を固めよう

### ❶まずは練習モードで初歩の町作りを学ぶ




●市長、物事なんでも最初が肝心ですぞ。"Well begun is half done."(うまくスタートできれば勝ったも同然)とも言いますしね。

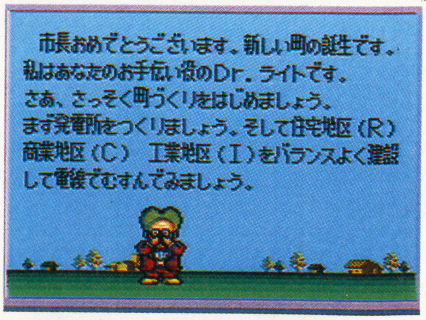
目的はわかったが、まだ本格的な町作りに取り組む自信がないという市長さん、あなたのような方のために、SFC版『シムシティー』には、練習モードが用意されていますぞ。普通よりもこじんまりとしたマップで、町作りの初歩を簡単に身につけられます。5年間で人口を3万人以上に増やしてみましょう。普通のサイズのマップと違って、飛行機事故以外の災害が起きることもありませんから安心ですな。私も、モニターのメッセージでお手伝いしますぞ。

### ❷マップの全体像をつかんで計画を立てる

市長、いきなり何も考えずにところかまわず建設を始めたりしてはいませんかな? そんなことでは計画的な成長は望めませんぞ。まずはポーズをかけて、マップの全体をよく観察しましょう。商業地域と住宅地域はなるべく近づけてつくり、工業地域と他の地域、特に住宅地域とは、公害の影響を防ぐためにできる限り離しておくなど、考えるべきことはいっぱいありますぞ。練習モードのマップは狭いですから、どこから建設を始めるかであまり悩まずにすみます。しかしながら、無計画に開発を進めると、町が大きく発展したときに不規則な形の空き地が残ってしまったり、道がまっすぐつなげなくなったりして苦労しますぞ。

←市長の先見の明と行動力が町の発展の鍵だ

### ❸準備が整ったらいよいよ建設の開始だ

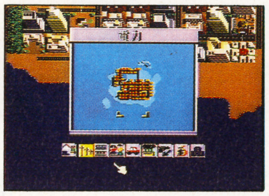



↑Dr.ライトのアドバイスも、ゲームの最初だけにかなり大まかなものにとどまっている

さあ市長、あなたの町の将来の設計図はでき上がりましたかな？ 3種類の地区の配置のほかにも、将来、町が発展して港や空港などの施設が必要になったとき、どの土地を利用するかなどといった点も考慮しておくと、あとになって空き地不足に泣かされることもありません。では、準備が整ったら実際の建設作業に移るとしましょう。

## 4 発電所で町の電力供給源を確保しよう

まず最初に作るべきなのは発電所です。原子力発電所と火力発電所から選べますぞ。

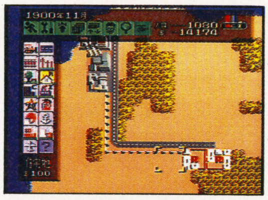


←『シムシティー』の町は100%電化されている。電気は文明社会の原動力なのだ

火力発電所は安く作れますが、公害の発生源にもなります。原発は無公害ですが値段が高く、恐ろしいメルトダウンの危険性があります。どちらを作るにしても、町の開発予定地からは離しておいたほうが、町の安全のためにはよいでしょう。

## 5 住むところがなければ人口も増えない

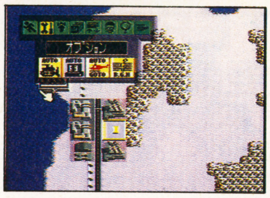
今度は、町の基本的な構成単位である3種類の地区を設置します。最初は住宅地区。このマップはそう広くないので、発電所から思いきってはなれた場所に住宅地域を作りましょう。発電所から電線をひいて接続させれば、町が機能し始めます。各地区の縦横をきちんと揃えて配置しておけば、道路を無駄なく設置することができますぞ。



←この中に住んでいる人々の、町に対する評価が町の将来を握っているのだ

## 6 企業を誘致して住民の働く場所を作ろう

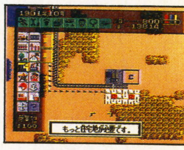
市長、次は工業地区を作って町の産業を興しましょう。発電所と工業地区は比較的そばに置くと便利ですぞ。地区は密集させないようにして、公害の発生を押さえるのが良いかと思います。住宅地域と直線でつなげる位置に置けば、交通渋滞の予防になります。設置が終わったら、電線を発電所から引き道路で住宅地域との間を結びましょう。



←工場がないと、働き口がないので住民はいつまでたっても増えてくれないぞ

## 7 住民の生活には商業の発達が不可欠だ

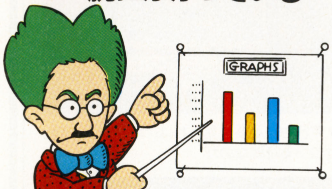
住宅地域と工業地域が機能し始めると、続いて商業地域が必要になります。工場で働くために引っ越してきた住人が、商業地域で買い物をするわけですな。商業地区は住宅地区に近いほど早く発展していくので、なるべく住宅地域に囲まれるような位置に設置するのがコツですぞ。



↑人が集まっているところに作るのが鉄則

# STEP2：生まれたばかりの町を市長の手腕でりっぱに育て上げるのだ

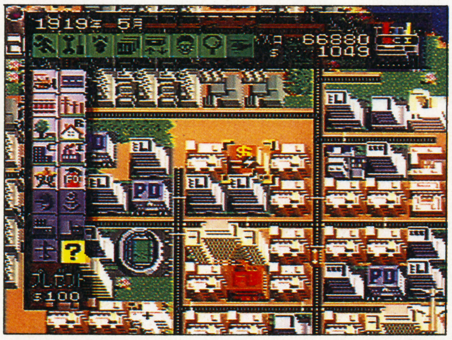
## 8 町の発展は市長の手腕にかかっている



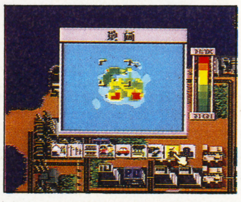

●さて、ここまでで町の基本ができ上がったことになります。続いては、新しい町をいかに魅力的にしていくかを考えてみましょう

市長、あなたの町もようやく形になってきましたな。初めはただの空き地だった区画にも建物ができて人が住み始めましたぞ。

しかし、本格的な町作りはこれからです。各地区のバランスを考えながら、住民が快適な生活を送れる町にしていかなければなりませんぞ。地区間のバランスについては、下のコラムも参考にして下さい。数でいうと、工業地区、商業地区がほぼ同数、住宅地区はこの2種類の合計と同じぐらいにするのが、かなり理想に近い配分でしょう。治安と防災のために、警察・消防署も忘れずに、各地に設置していきましょう。



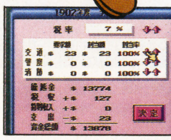
←じゅうぶんに成長した町並みだ。環境を整えてやれば、最初のみすぼらしい町とは見違えるようになる



↑町が発展すると地価が上昇する。税金の収入が増えるからうれしいのだが、高すぎると苦情でることも

## 9 大切な予算のむだ使いは許されないぞ

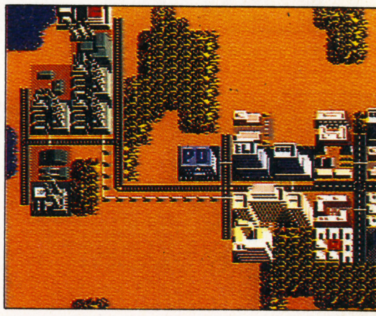
市長の活動は、すべて税金を資金源にしています。町が順調に成長していけば収入も増えますが、一度に大量の地区を建設したり、まだ必要のない高額の施設を無理に建てたりすると収支が赤字になってしまいますぞ。いつでも最低3000＄ぐらいの財政的余裕をもっていたいものです。



←予算画面の数字をやたらいじるのはやめたほうがいい。どうしても人を増やしたいときに税率を下げる程度に

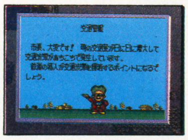
→予算の残高が2000＄以下になると銀行から1万＄の融資が受けられることがある。ただし、返済できないとクビになる

## 10 交通網は町の大動脈充分に整備しよう



↑安いが渋滞や公害を引き起こす道路と、高価だが便利至極の鉄道、一長一短があって悩む。

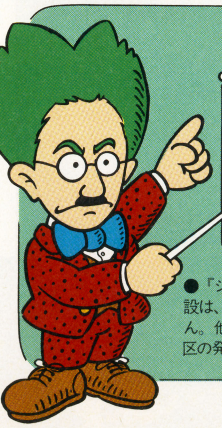
市長、地区のたて横の縁を揃えて設置していますかな？ 隣り合うブロックだけでなく町全体が正確な碁盤の目のようになっていると便利ですぞ。道路が曲がりくねっていたり、半端な広さの空き地が残っていたりする場所は、できる限り整え直しましょう。町で重要な役割を持っているような道路の渋滞がひどい場合は、少々費用がかさむのを覚悟して鉄道に置き換えてやると、渋滞がなくなり、交通事情が改善されますぞ。

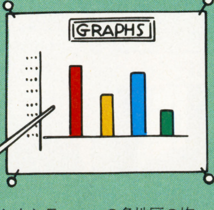


←道路を渋滞と無縁に保つのはむずかしい。町が順調に成長を続けているのなら、渋滞にはある程度目をつぶってもいい

→道路の大半を鉄道に置き換えたところ。道路が足りないというメッセージが出てくるが、鉄道がうまく機能していれば問題はない

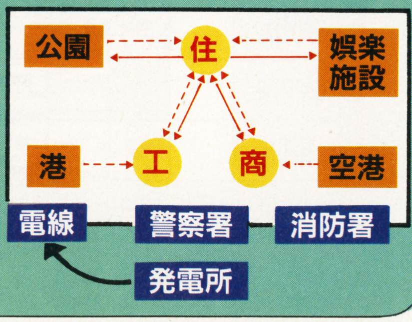
### 地区はたがいにつながっている






●『シムシティー』の各地区の施設は、どれも単独では機能しません。他の地区との相互関係が、地区の発展には欠かせないのですぞ。

右の図に、地区どうしの関係を示してみました。実線の矢印が人の流れを、点線の矢印は発展を促す活力を表します。住宅地区、商業地区、工業地区が互いに密接な関係を持っていることがおわかりでしょう。3種類の地区それぞれが、公園や港などと関係を持ち、電力網や警察などの公共事業が全体を支えて、町全体が成り立っているわけなのです。

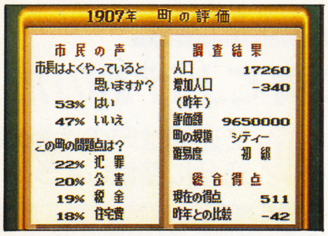


# STEP3：さまざまな障害をクリアして大都市へ飛躍せよ

## 11 住民の声は最大限に尊重せねばならない

『シムシティー』の住民たちは、市長に対していろいろと要求してきます。単なるおねだりから、せっぱつまった問題解決の要求までさまざまなものがありますが、どれもおろそかには扱えませんぞ。

町が大きくなって一定の条件をみたすと、スタジアムや港などを作ってくれというメッセージが登場しますが、これを無視すると、町の発展に急ブレーキがかかってしまうのです。問題の解決を求めるメッセージも、そのままにしておくと住民が町を嫌って流出してしまいます。普段から、『市民の声』コマンドで住民の抱えている不満を少しでも解決するようにつとめましょう。



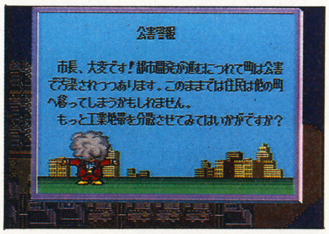

↑いつでも世論調査を実施できる。問題点の第1位・2位に特に注意が必要だぞ

↑画面下のメッセージ・ウィンドーは、住民が現状に不満をつのらせているしるしだ

↑問題がもはや無視できないほど大きくなると、Dr.ライトのメッセージが現れる

## 12 多発するトラブルにすばやく対処しよう

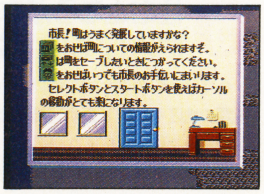
問題を解決してやらないと、町を思うように発展させられません。すぐに適切な方法で対処してやりましょう。例えば公害が問題になっている場合は、渋滞のひどい道路を鉄道に置き換えたり、工業地域の地区どうしの間隔を広げるなどの方法で対応します。例にあげたような対処法をとるときにはポーズをかけておくとよいのですな。『シムシティー』ではポーズ中でも建設が行えるので、その間に町の整備・再開発事業を済ませれば時間を節約できますぞ。



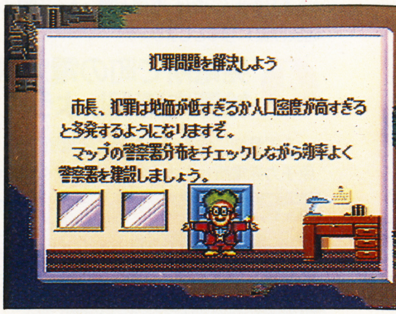

↑狭いマップでは、工業地区の公害からほかの地区を完全に切り離すのは非常に難しい

## 13 各種のマップを駆使して町を診断する

町の発展を妨げている問題点を見つけだし、解決の処方箋を作るのにとても役立つ各種のマップが、『シムシティー』には用意されています。具体的に町のどの部分で住民の不満の原因となる事態が起きているのかを、マップでならすばやく見つけ出せますぞ。マップを使わずに問題を解決しようとすると、見当違いの場所で作業していた、なんてことになりかねません。市長たるもの、常に的確な行動を心がけましょう。



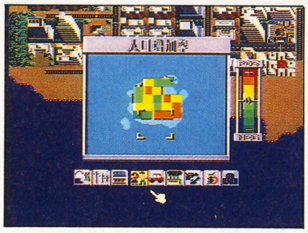

→マップはインフォメーション・アイコンを選択し、メニューを呼び出して使う



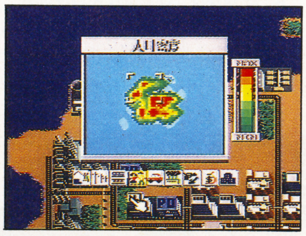

↑犯罪にも対処していかねばならないのだ

### 多様なマップ

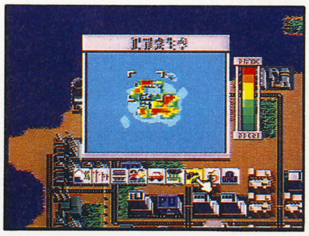
↑3種類の区画をそれぞれ色分けして表示することができる




↑黄色や赤が多く見えれば、町が成長を続けている証拠なのだ

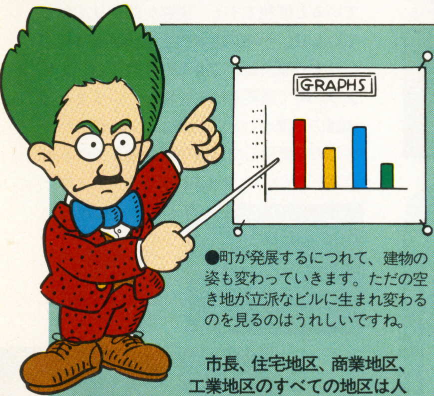



↑こちらの場合、あまり赤が多すぎても過密になってしまう

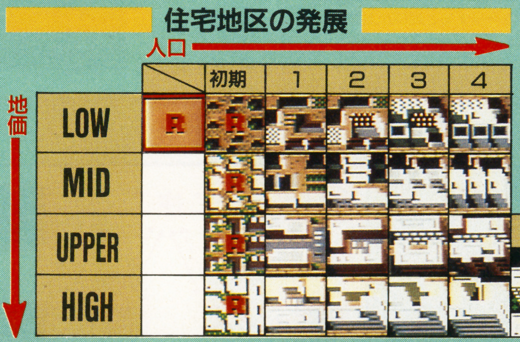


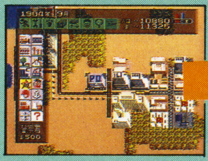

↑今度は赤があっては困る。何とか治安を回復しないとね

## 町にはレベルと地価があり、進化するのだ




●町が発展するにつれて、建物の姿も変わっていきます。ただの空き地が立派なビルに生まれ変わるのを見るのはうれしいですね。



↑住宅地区を中心に、発展を続けている地域だ

↑道路が鉄道に変わり、地価・レベルもかなり高くなった

↓十字キーでマップ上を自由に移動できる。発達した町を眺めるだけでも楽しい

市長、住宅地区、商業地区、工業地区のすべての地区は人口密度によってレベル分けされていることをご存知ですか？　地価についても等級が分られており、地価が高く人口も密集している区画の建物ほど、大きく立派になります。大きな建物からは高い税収が上げられますから、あなたの町の各地区の地価と、建物レベルをもう一度確認してみてはいかがですかな？

上の図は、住宅地区のレベルと地価別の表です。商業地区もこれと同じように発展していきます。〝TOP〟は地価・人口密度がともに最高の状態で、同じ地区が2つ以上並んでいるときにのみ発生するのです。工業地区は人口密度のレベルが1から4の4段階、地価は2段階のみと、簡略化されています。

地価とレベルを調べるのは、虫めがねのアイコンを使用します。かなり広い範囲を一度に調べられるので、とても役に立ちますぞ。

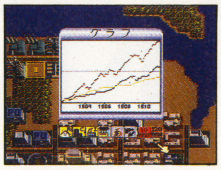
# STEP4：さらなる繁栄、美しい大都市をめざしてなおも前進せよ

## ⑭ 努力した分だけ、見返りは大きいぞ

どうです市長、町作りは順調ですかな？ え？ 住民が次から次へ文句をいってきてきりがない？ まあまあ、文句をいってくるのは住民がまだ町に住んでいる証拠でもあるわけですから。人口はどのくらいですかな？ 『シティー』になった？ それはおめでとうございます。人口が増えて町のランクが「タウン」、「シティ」、『キャピタル』と上がっていくのを見るのは楽しいものですね。『シムティー』はプレイヤーの到達したレベルに応じて、さまざまなイベントが起きるようになっています。ランダムに発生するもの、一定の条件をクリアすると起きるもの。これらのイベントは、ゲームの本筋に欠かせないというわけではありませんが、単調に感じられるときもある町作りを刺激的にしてくれるのです。

➡町の歴史の節目となる、ランクの昇格。この調子で進むのだ

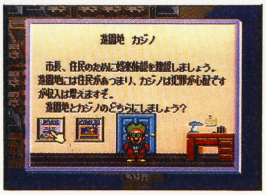
⬆プレゼントのひとつ、町のスケールモデル



⬅町のこれまでの経過をグラフにしてみることもできる。発展がどのような経過と早さで進んだかがよく分かる

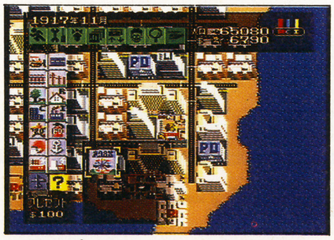
## ⑮ プレゼントは町を活気づかせるのだ

町作りの途中でいろいろなプレゼントが町に、あるいは市長のあなたに贈られてきます。町の中に市長の家を建てることができたり、遊園地やカジノの建設など、さまざまなことが可能になります。さらにゲームが進んでいくと、鉄道に駅が作れたり、１区画分の面積の海を埋め立てられたりもするのです。そして、人口が夢の50万人台を越えると、なんと町にマリオの銅像が建つのです！

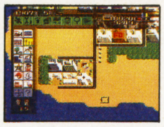


➡プレゼントはいったんメニューにストックされる

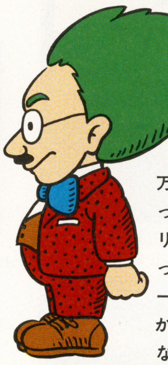
プレゼントの建造物には周囲の地区の地価を引き上げ、すばやく発展させる効果があります。ですから、プレゼントで何かを建てるときには町の中心部ではなく、これから発展させたい地域のまんなかにおき、周りの地区を成長させるために活用しましょう。せっかく、あなたの市長としての腕を見込んで贈られてきたプレゼントなのですから、宝の持ちぐされにしては申し訳ないですぞ。


⬆画面のプレゼント・アイコンを選択すると、その時点でストックされているものが使えるぞ

⬆町の郊外に市長の家を建てたところだ


⬆市長の家の周りの地区が急成長をしている

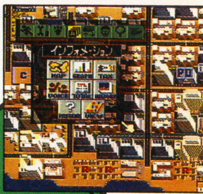
## ⑯ 市長の仕事に終わりという言葉はない

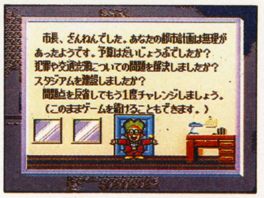


市長、まだまだこれからやるべきことはたくさんあるますぞ。こんなところであきらめては……はは、制限時間までに３万人の人口を達成できなかったわけですな。条件をクリアできなかったからといって、それでゲームオーバーになったりしないところがこのゲームのよいところなのです。あなたが納得いくまで、いろいろな作業を試してみるのもいいし、最初からやり直しても、普通のマップに挑戦しても構いません。あなたなりの方法で、人口を増やすセオリーを身につけて下さい。練習モードをクリアした方もできなかった方も、この先町作りで分からないことがありましたらいつでもお呼び下さい。喜んで市長のお手伝いをさせていただきますぞ。

| 町の概略 | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|
| 住宅地区 | 32 | 40% | 発電所 | 1 | 空港 | 0 |
| 工業地区 | 17 | 21% | 競技場 | 1 | 港 | 0 |
| 商業地区 | 21 | 26% | 消防署 | 1 | 病院 | 2 |
| その他 | 11 | 14% | 警察署 | 3 | 学校 | 1 |
| トータル | 81 | | その他 | 2 | | |
| 開発地 | 69 | | | | | |
| 未開発地 | 1 | | 公園 | | 0 | 0% |
| 道路 | 1.6 km | | 森林 | | 128 | 1% |
| 鉄道 | 19.1 km | | 平地 | | 611 | 5% |
| 送電線 | 3.3 km | | 水域 | | 10299 | 86% |

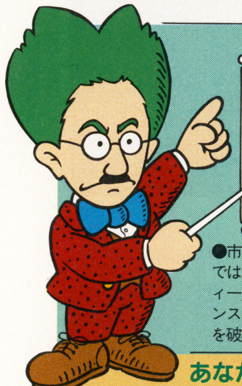
⬆町の全容を統計で示した。まだまだ開発の余地がある

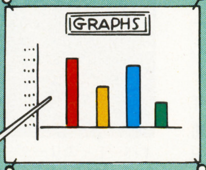

➡『シムシティー』に終わりはない。人口50万人のメガロポリスも最終の目標ではない。理想の町作りを目指すのだ



⬅練習モードクリアはならなかった。このまま続行して人口10万人を狙おうか

## いくら町を美しく保っても、忘れたころに災害はやってくる





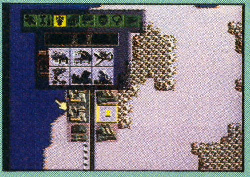
●市長、理想の町作りに励むだけでは安心できませんぞ。『シムシティー』の世界では、自然の力やモンスターまでもが、あなたの労作を破壊しようとしているのです。

町作りの最大の障害となるのが、災害の襲来でしょう。せっかくきれいに並べた地区がすっかり消滅し、そそり立っていたビルはガレキの山。特に地震に襲われたりすると、町全体の復興を終えるまでに大変な労力がいります。

災害は練習モードや、普通のマップで難易度を初級にすればほとんど起こりませんが、万が一起きてしまった場合には、まずポーズをかけて災害の起きた場所と被害の程度、まわりにどんなものがあるかなどをよく確認してから復旧作業に移ることが大切ですぞ。

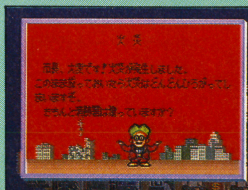
とくに、火事は放っておくとどんどん延焼するので、やむを得ないときには火のそばにある地区や道路を、燃え移る前に整地してしまう手もあります。ほとんどの災害は一緒に火災を引き起こしますから、普段から町に消防署をいくつか作っておくべきでしょう。

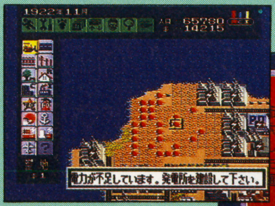
災害に襲われても、それでゲームが終わるわけではありません。復旧作業を行ってやれば、町はちゃんと復活しますぞ。


⬅災害のうち６種類は、プレイヤーが意図的に引き起こすこともできる

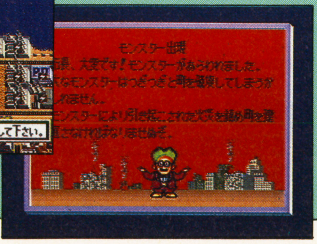
### あなたの町を襲う災害の数々

1. 火災
2. 竜巻
3. 洪水
4. 海難事故
5. 飛行機事故
6. 怪獣の襲撃
7. 地震
8. メルトダウン


⬅見た目は小規模ながら、火災の潜在的な脅威は高い



⬆発電所が全焼してしまった。なんと町全体が停電している



⬅パソコン版ではゴジラだった怪獣。ＳＦＣ版ではなんとクッパが特別出演しているぞ

歩いているだけで一種の感動が味わえる、全面3D構成

# DRAKKHEN

## ドラッケン

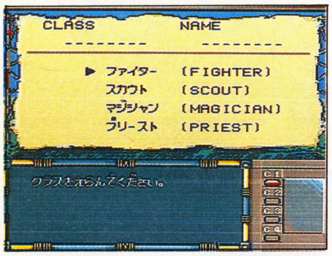
●ケムコ●5月24日発売●8500（税込み）

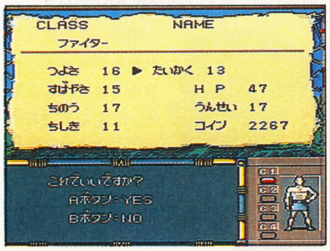
スーパーファミコン初のRPGは、フランス製人気パソコンゲームの移植版。とにかく何から何まで斬新なシステムが魅力だ。でもこのゲーム一番のウリは、グラフィックから効果音に至るまで、全てにきめ細かいその作りかも…。

## 360度スクロール＋リアルな時間設定で迫るニュータイプRPG

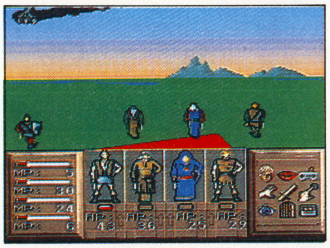
### ●パーティを編成する

ゲームを始める前にまずしなくてはならないのが、パーティの編成。順を追って説明していくと、まず最初は性別の決定。男女による強さ等の格差はまったくない。次はクラス（職業）決め。戦士・忍者・魔法使い・僧侶の4タイプから選ぶ、その後名前を決めたら（8文字まで入力可）、最後にステータス。Aボタンを押すと数字が順にでてくるので、キャンセルをうまく使って思うようなキャラクターを作っていこう。



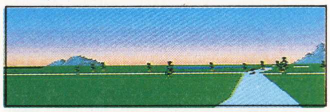




↑数字はまったくランダムに出てくるので、納得がいかなければキャンセルしてやり直そう

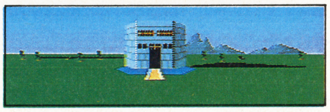


↑最初は弱そうなコマンドゾーンの戦士たち。武器・防具を装備すると、カッコも変わるぞ

### ●MAPの概念を知る



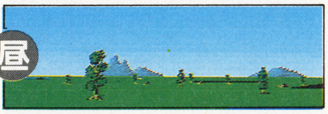
↑草原の上を歩いていっても別に何の問題もないが、道や地面に描かれたマークを目印に進んでいくほうがいい。一見同じ背景の使いまわしのように見える山も、全て固有のもの。マップだけでなく、時間によって変化する空もリアル



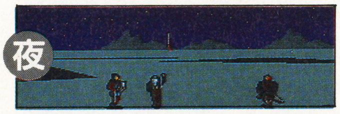
↑中央に見える建物は、ゲームスタート直後に行くホドケン王子の城。このような建物を目印に移動するワケだが、画面上の視野がとても狭いので、方角が少し違うと、近くでも見えない

このゲーム最大の特徴である3Dのマップ。プレーすればわかるが、実生活と同じように自在に移動できるのはいいけど、現在地がわかりにくいのが難点。そのため地上を俯瞰（ふかん）で見た地図と、方位を示すものが画面切り変えにより表示される。しかしこれもあくまで簡略マップでしかない。そこで必要になるのが、景色に注目すること。道やところどころにある建物は当然目印になるし、まわりの山々は動かない。もう一つぜひ憶えておきたいのが、太陽は東から昇り西に沈むということ。これなら真昼以外、方角の心配はいらない。逆に夜になると、まわりの目印はほとんど見えなくなってしまう。敵キャラの出現率も上がり、移動は困難に。ただし方角は月が真南に固定されているので、昼間よりわかりやすい。

昼



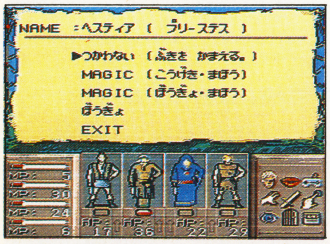
夜



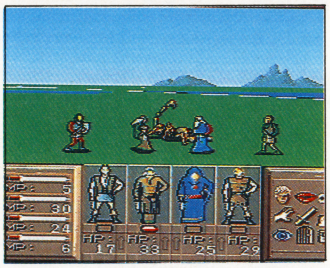
## まるでアクションゲームを見るような戦闘シーン

### ●コマンドを選ぶ

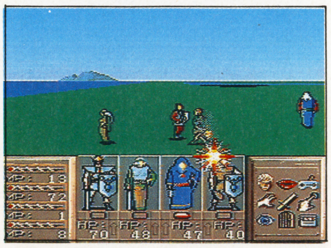
ドラッケンの戦闘は、地上でもダンジョンでも、基本的にオートバトルによって自動的に行われる。ただしこれは各キャラクターが、その時装備している武器でのみ攻撃するだけで、魔法その他の攻撃は一切してはくれない。オートバトルは、同じ場所にいても、時間の経過によって敵が出現するこのゲームの親切装備程度に考えて、積極的にコマンドを選ぶことが必要となる。




↑武器による攻撃以外は、全て各キャラクター毎にコマンドを選択しなくてはならない。一度選べば、魔法以外次回から継続される



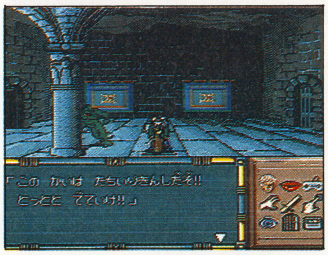
↑戦闘シーンを実際のグラフィックで見れるのは、ドラッケンの大きな魅力



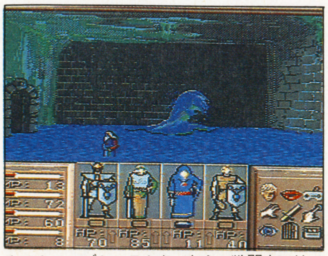
↑魔法を選択すると、画面左下の剣の表示が杖に変化。攻撃魔法なら、グラフィックもけっこう派手だったりする

### ●ダンジョンでは

ダンジョン（ドラッケンの場合、それは建物の中をさす）でも、何もしなければ武器による戦闘になってしまうところは地上と同じ。ただしダンジョン内のみ、アクティブキャラクターという単独移動キャラを設定できるため、一人で戦闘することも可能だ。このアクティブキャラクター、戦闘中以外にも設定可能なので、各部屋の探索（ダンジョン内では、部屋に入ったとたん敵が襲ってくる場合があるため、パーティで行動すると、全滅の可能性も…）、成長の遅いキャラクターのレベル上げ等に有効に利用できる。逆にダンジョン内でアクティブキャラクターを設定しない場合。この場合も、パーティのリーダーを決定する必要がある（何もしなければウィンドゥ左側のキャラがリーダー）。地上での移動時と違い、画面上に常にキャラクターがでているダンジョンでは、リーダーを操作すると他のメンバーもそれに従うことになる。



↑パーティのリーダーだけ他の部屋に移動させれば、他のキャラクターもそれに従う。部屋によってはいきなり戦闘が始まることも……

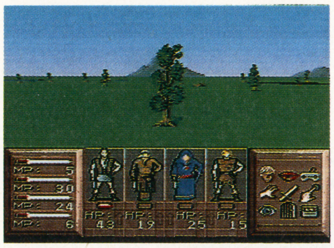


↑アクティブキャラクターなら、戦闘中以外でも、このように単独移動が可能だ

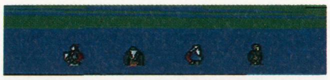
# 既存のゲームでは考えられない演出の数々。その見どころを紹介する

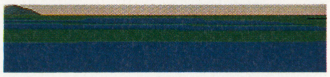
## POINT 1 戦士も歩けば木にあたる……？

全方向自由自在、360度移動可能なドラッケンワールド。実生活ではあたり前のこんなことも、ゲームでそれができるとなると話は別、けっこう感動したりする。ただし実生活のルールは、ゲームの中でも同じ。つまり障害物はさけて通らなくてはならない。建物はおろかそこら辺にある木だって、よけなきゃ前に進めないのだ。もう一つ、パーティはカナヅチである。だから当然水には沈む。間違って水の中に入ってしまっても、L.Rボタンを操作すれば、岸にあがることは可能だが、気をつけたいのが水辺での戦闘。オートバトルだなどと安心していると、敵ではなく水に沈んでやられることも。これは情けないので注意したい。



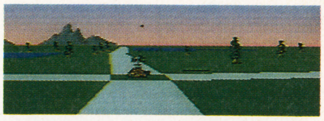
↑正面に木があれば、ぶつかる。とてもリアルな設定だけど、いちいち進路を乱されるので、けっこうめんどうくさい

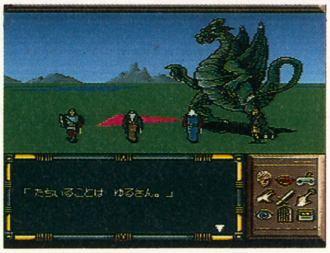


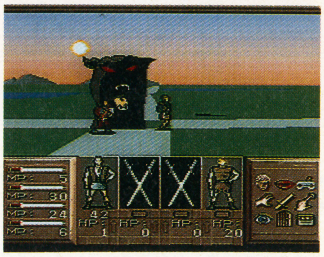


## POINT 2 派手なトラップもりだくさん

フィールド上いたるところに仕掛けられたトラップの数々。いきなり空から巨大なドラゴンが降りてきたりと、プレーヤーを楽しませてくれる。でもほとんどのものがパーティの生死に関わるものばかりだから、画面に見とれてなどいないで、逃げること。レベルが低いと、一気に全滅なんてことも。







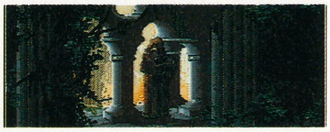
↑クロスロードの真ん中で悪魔を待っていたって、最強の戦士にはしてくれない。なにげなく置いてある墓標には、ぶつからないように

## POINT 3 ドラッケンワールドに町はない

この世界には、ＲＰＧおなじみの町・村というものが一切存在しない。だから情報を得るのも、体力を回復するのも、アイテムを買うのも、全て建物の中で行なわれる。建物の位置とその内容は、ぜひ覚えたい。

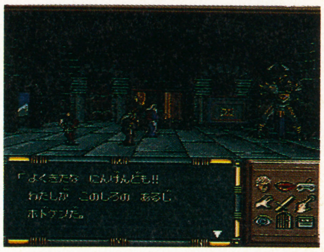
↑宿屋のかわりにＨＰ、ＭＰの回復、死者の再生までタダでしてくれるのが、この教会。ただし教会の数は少ない

↑ちなみにこの中は酒場。冒険に必要な情報を、いろいろと教えてくれる



↑武器・アイテム等は、行商人からも手に入る。ちなみにこのゲーム、どこにいっても、そのレベルに応じた武器・防具しか売ってくれない

## POINT 4 城の中はダンジョン構造！

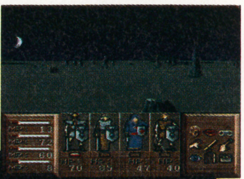


ゲームをスタートして一番最初に行かなくてはならないのが、このホドケン王子の城。数多い部屋と複数の出入口からなる、完全な迷路構造。この城に限らず、ほとんどの城が、同じような迷路になっている。

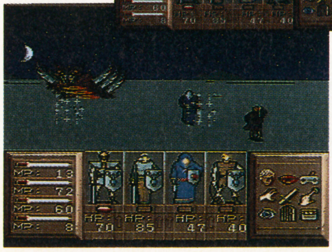
地上に負けず、この城内もけっこう凝っていて、いきなり敵が出現したり、出入口が隠されていたり。中には“シャドーゲート”(知らないか…) のように、たいまつがないと暗くて何も見えない部屋も……。

## POINT 5 神出鬼没のモンスターたち

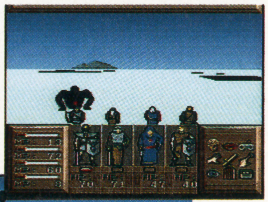
たとえ同じ場所にとどまっていても、時間の経過によってモンスターが現われるドラッケン。でもそんなことで弱気になっていたら、このゲームは進んでいけない。夜になり、空の星以外何も見えなくなっても冒険を続けていると、急に星座が動きだし、モンスターに変身して襲ってくる。これは前出のドラゴン並みに、グラフィックだけを見ていれば楽しいんだけど、見とれていたら全滅は間違いなし。とっとと逃げること。空からも敵が襲ってくるとなると、当然ありそうなのが、地中からの攻撃。ゲーム序盤こそないが、途中から優にパーティの3倍はありそうなモンスターが登場する。昼夜関係なく出現するこのモンスター、ドラッケンの世界では、大きいヤツは基本的に強いので、こちらも逃げたほうが得策。



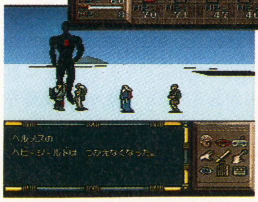
→夜は敵の出現率がとても高くなる



↓とはいっても、こんなヤツが登場するとは……



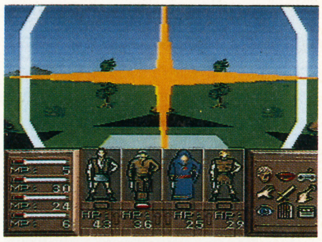
→道なき道を歩いていると、ゾンビみたいなモンスターまで登場



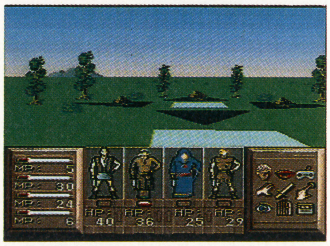
←よほどレベルが高くない限り、こういう巨大キャラには負ける

## POINT 6 必要なくとも使いたいのが、コレ

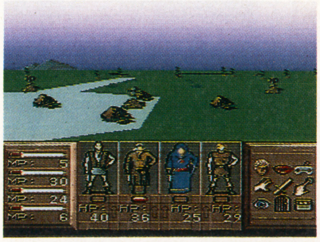
フィールドの４角（東西南北）に、矢印のような形をした奇妙な記号が画かれた場所がある。これがいわゆるワープゾーンというやつで、行けるところは、この記号の画かれた場所（つまり４ヶ所）だけだけど、一瞬にしてフィールドのはしからはしに移動することが可能だ。実際にはこれを使わなくちゃならない状況などほとんどないが、超低空で、地面が流れるように後方に飛び去るさまはまさに快感。ぜひ実際に体験してもらいたいドラッケンの魅力のひとつ。



↑画面が光り、高速でマップ上を移動し始める。目的地が限られているため、利用することは少ないが、この感覚がたまらない

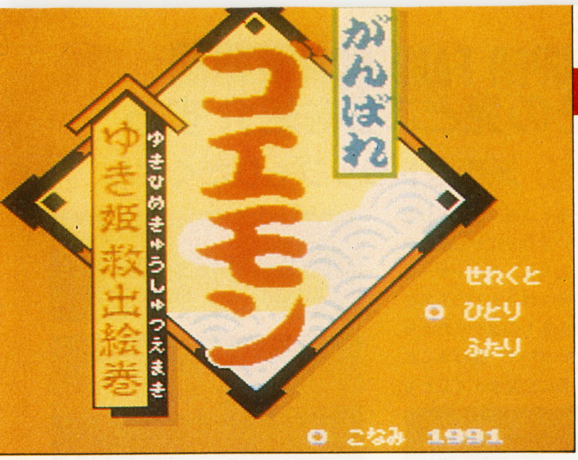


↑フィールドマップのはじの方には、かならずこのようなマークが画かれた場所がある。この上にパーティを移動させると……



↑一瞬ののちには、対応する（東なら西という具合）方角の最先端へ。不必要に近いことでも、とってもリアルなのがいい

Ⓒ1989、1990 INFOGRAMES ALL RIGHT RESERVED／Ⓒケムコ




スーパーファミコンでゴエモン！　アクション中心に紹介

# がんばれゴエモン
## 〜ゆき姫救出絵巻〜

●コナミ●7月発売予定●¥8800（税込み）

**コナミのゴエモンに対する愛情はかなり大きいようだ。お正月の定番ソフトとして定着しつつあるゴエモンだが、今度は何とスーパーファミコンで登場だ。さてさて中身はどうなっているか。見てみましょ。**

## ゴエモンがスーパーファミコンになったら一体何がどうなってしまうのか

「がんばれゴエモン」シリーズは今までファミコンで3作品が発売されている。アクション2作と「外伝」と題されたRPGが1作だ。そして今回、スーパーファミコンで、コナミの作品としては「グラディウスⅢ」に続く2作目として発売されたのが、「がんばれゴエモン〜ゆき姫救出絵巻」だ。さっそく内容に触れよう。

ゴエモンと言えば見下ろし型のアクションだが、もちろん今回もそれがメインだ。ただ、ステージによっては、またボスとの戦闘などはサイドビューの横スクロールステージになる。あと、「がんばれゴエモン2」にあった縦スクロールのパートも少しだがある。

2作目と同様に2人同時プレイが可能だ。1Pはゴエモン、2Pはエビス丸。2人にはそれぞれの武器があり、また必殺技を4種ずつ使用することができる。これについては後で細かく紹介する。そういえばキャラクターの大きさが、以前より、ほんの一まわりくらいだが大きめになった気がする。さらに、武器のリーチがのびたので、今までアバウトさを感じていた至近攻撃などがわかりやすくなった。

攻撃、必殺技、グラフィックなど各ポイントごとに説明しよう。

↑おなじみのナナメ見下ろし型のステージ。おもに町や村の中などがこのタイプの視点であり、民家に入れるようになっている。

↑今回新たに加えられたサイドビュー画面。2人同時プレイ時の合体や、特殊攻撃などを初めアクションに緻密さが出た。町以外のステージやボスとの戦いはこれ。トリックなども多用される

↓今までのゴエモンシリーズに必ずあった地下通路。アイテムが多数入手できたり、ワープできたりとても便利な通路だった。今回もところどころに存在する。また同様に3Dの迷路もどこかに存在するらしい。ちなみにツボ内にはアイテムがある

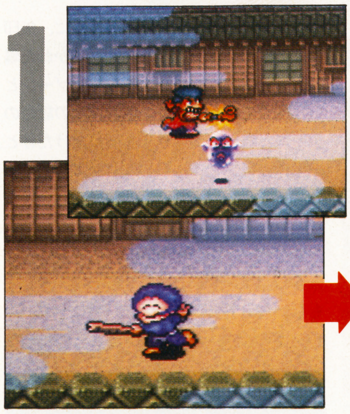
## ゴエモンとえびす丸が使いこなす武器の紹介どえーす

ゴエモンの武器はキセル、エビス丸は横笛。これはファミコン版「2」に同じだ。今回それらがパワーアップし、さらに基本本武器以外の飛び道具をセレクトすることもできる。ゴエモンだったら小判を投げる、エビス丸だったら手裏剣だが、これは手持ちの小判の量を減らしてしまうので多用は禁物だ。武器のパワーアップはおなじみの招き猫を取ることによって行う。基本武器は3段階まで成長する。

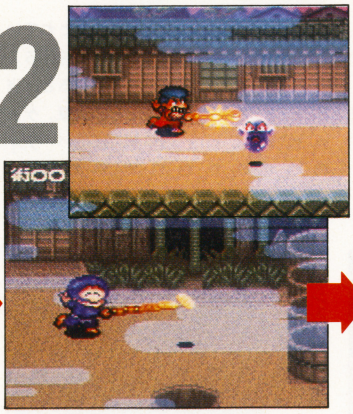
➡敵を倒すとたまに出現するマネキネコ。武器のリーチを伸ばす。

⬅飛び道具ももちろん存在する。きらびやかな残像を引きながら飛行する

### 1　キセル／横笛



### 2　長キセル／長横笛



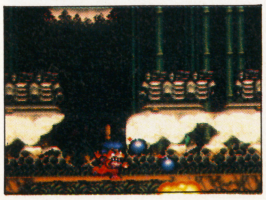
### 3　ヨーヨー／ピロピロ笛

### 飛び道具の取扱説明

2種類の飛び道具だが、小判投げと手裏剣は先に述べたように、手持ちの小判量を減らしてしまうため、使う場所を選びがちではある。投げまくりながら突っ走るのが本当はいちばん気持ちがいいのだが。

もう1つの飛び道具はかんしゃく玉だ。飛び道具とは言っても放物線状に飛び、敵や地形に当たって爆発するタイプだ。これも数に限りがあるのだが、体力のある敵キャラ、特にボスにはもってこいの武器だ。

ちなみに武器のセレクトはRボタンで、基本→小判→かんしゃく玉の順に行う。



⬅最もパワフルな武器がかんしゃく玉。爆風が広がるのがカギだ

# 全8パターンの必殺技はどれもこれもあれもそれも派手だ

2人それぞれが4種類ずつ使用できる必殺技。技の実行にはアクションステージ内で入手する巻き物が必要である。巻き物を10個集めると画面上の「術」の表示が1になり、1種類・1回だけの使用が可能となる。乗り物タイプ以外は全て時間制限付き。それでは各種必殺技について解説する。

〔ゴエモン〕

①とらまるの術…トラを乗り物として使う。ジャンプ体当たりと頭突き攻撃ができる。

②怒りのいちげき…怒りの気を空中に放つことによって攻撃。近辺にいる敵にダメージを与える。派手な技である。

③しーぱーまんとの術…マントを身につけて空中を飛行することができる。使用することの多い便利な技だ。

④しし丸変化の術…しし丸に変身して長い髪を振り回すことによって敵を蹴散らす。

〔エビス丸〕

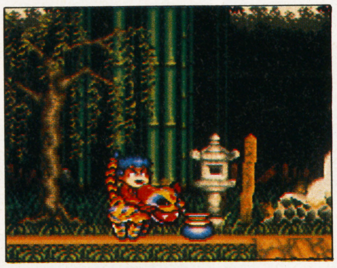
①べこ丸の術…ゴエモンのとらまるに同じ。とらまるもそうだがトゲや水中も平気だ。

②さくらの舞い…エビス丸が何体にも分身して踊る。さくらが舞いながら降る。

③ぱたぱたの術…センスを両手であおいで空中を飛ぶ。

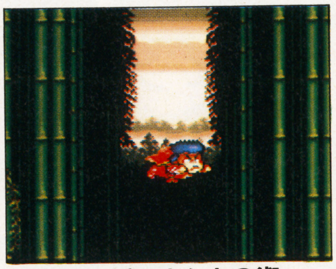
④ヒロインの術…バレリーナに変身して踊りながら進める。術が効いているうちだったらムテキだ。

ゴエモン



とらまるの術

怒りのいちげき



しーぱーまんとの術

しし丸変化の術

エビス丸

べこ丸の術

さくらの舞い

ぱたぱたの術

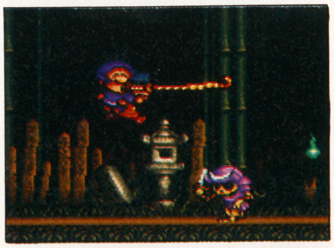
ヒロインの術

## 幅の広がる2人同時プレイ

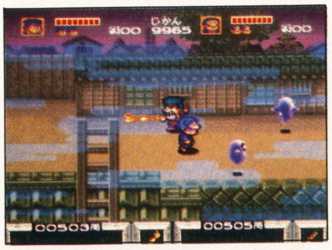
ファミコン版の「2」から可能になった2人同時プレイだが、今回の新作では単なる2人プレイからさらに幅の広がったプレイが可能になった。

いくつかある新機能の中で最も視覚的にユカイなのは「おんぶプレイ」だろう。サイドビュー（2D）アクション面でのみしか使うことができない。1人のキャラクターが地面にねころんで（ちなみに“しゃがむ”動作は存在しない。キーを下に入れると“ねころぶ”のだ）、もう1人のキャラがその上にジャンプして乗ればできあがり。下になったキャラは移動アクションをうけもち、上のキャラが攻撃を行う。有効かどうかはわからないが、見た目は面白いし、テクニックに差のある2人がプレイするときに上手なプレイヤーが相手をフォローしてあげることができるのでそんなシチュエイションが訪れたらやってみると良いだろう。

もちろん2人同時プレイのノーマル型、2人で協力しながら進むタイプは便利だし楽しい。考えてみればスーパーファミコンの2人同時プレイのゲームは少ない。初めての同時プレイはタイトーの「ダライアスツイン」だった。アクションゲームでは今のところナシだ。つまり「ゴエモン」が初の2人プレイアクションになるはずだ、今のところは。やはりこのタイプのアクションゲームは2人でいっしょにプレイした方が圧倒的に楽しい。この「ゴエモン」ではサイドビュー面などのマップが上下に広いので2人だったら色々なプレイ方法ができる。



↑2人で役割をそれぞれ分けながら同時にすすむためのおんぶプレイ。テクニックに差がなければ多用はしないだろうが



↑やはり2人同時プレイがラクだしユカイだ。ちなみに今回は今までと違って1人1人がそれぞれのお金を持つ

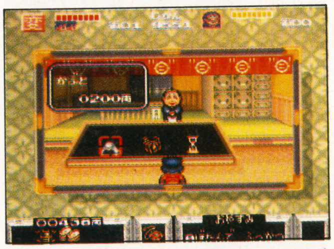
## お店・アイテム・イベント

今までのゴエモンはアクションシーンの中でつづらの上をジャンプしたりしてパワーアップアイテムを手に入れたり、お店でアイテムを買ったりして自己強化を行っていた。今回はフィールドで手に入るものは武器強化用のマネキネコ、小判、巻き物などだ。それらは敵を倒すことによってのみ入手することができる。まれにつぼが置いてあることがあり、中身はランダムに上記のアイテムの中から決定される。

今までは足の速さをアップさせるのは、アクションシーンでアイテムをひろうだけで良かったが、今回はお店でわらじを買わないとならない。お店といえば、今まで通りヨロイやカブトなども入手しておくと良いだろう。防具をそろえると寿命がかなり伸びるはずだ。「2」でお店の販売メニューにあった1UPなども先のステージに行けば売っているらしい。また残りタイムを増やせる砂時計などもある。

「めしや」と書かれたお店では、その場で体力を回復できる食事をとれる。様々なメニューがあるが、価格が高いほど回復力が多い。

ステージをクリアするには、ほとんどがボスを倒すか、キーとなる人物に会わなくてはならない。それらがどこにいるかは町の住人に聞けばよい。民家に立ち寄って情報を集めるのも重要な仕事の1つだ。今この近辺で何が起こっているのか、どこへ行けばどんな面白いものが見れるか、さらにはボスの倒し方を教えてくれる人物までもがいたりする。日本各地の名物を見てまわる気分でさまようのもいいものだ。



↑「よろずや」と書いてある家があったら必ず立ち寄ることだ。ヨロイとカブトとワラジは絶対に必要だ

↑何も書いてない家でも何かしら情報を得ることができる。重要な話を聞けるポイントが多いので要チェック

# なぜゴエモンとエビス丸の今回の旅がスタートするのか

## STORY

さて、どんな成り行きでゴエモンとエビス丸が旅に出ることになったのか。簡単にプレ・ストーリーを紹介してみよう。

ゴエモンたちが住むのは江戸のはずれにある小さな町だ。その近所にあるほろほろ寺に美しい女幽霊が出ると評判になっていた。町人の中で、その女幽霊にちょっかいを出そうとした男がひどい目にあった。2人は半分、下心を抱きながら、表面上では人間をバカにしている、と口約をかかげて女幽霊退治に出かけるのであった。

というわけなのだが、この2人旅がそれだけで終わるはずがない。色々な重要人物とめぐりあいながら、旅はどんどん長びいていき、やがて「ゆき姫」なるお姫さまを救い出すことが旅の目的になってしまう。またもや日本列島をあっちへこっちへ移動する旅になってしまうのであった。

デモ画面の写真を紹介しよう。プレストーリーのほとんどが見ることができる。さらにスーパーファミコンの機能を思い切り使いまくったぜいたくなデモなのだ。

# スーパーファミコンならではの演出・グラフィック・からくり

## GRAPHIC

グラフィックの質はかなり高い。町並みやキリなど、1面の暗めのグラフィックが良く描けている。また2面やその後にも登場する川にかかった橋のシーンなどは美しい。また2重スクロールの背景、特にずうっと後の山脈のグラフィックなどはまるで絵や写真のようだ、少し言い過ぎかも知れないが。キャラ周辺のグラフィックがキレイになったことはこの手のゲームにありがちだったアバウトさを軽減させることに成功したと思う。当り判定が見やすくなったし。

それではステージ1と2のグラフィックをストーリー順に数点ずつ紹介することにしよう。

### STAGE 1

このページの上の方にあるような理由で旅を決意したゴエモンたちだった。町の中はいつも通りだ、と思いきや、その辺の人たちがいっせいに化け物に変わってしまう。町も暗くなり、キリがはりだした。町人の家に入っても、「お化け」としか言わない人ばかり。町をあちこち歩いてとりあえずヨロイなんかを買い込んだゴエモンたちは町のはずれへと進む。ほろほろ寺の入口からサイドビューのシーンへと突入する。

←平和な町が突然、奇妙なキリに包まれた。町の人たちがいきなり幽霊へと姿を変えてしまった

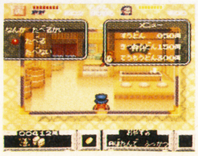
→民家に立ち寄ってみると、そこの主人はおびえていた。これじゃ何も役立つことは聞けやしない

←とりあえずお店に寄って、防具を買って寺を目指すことにする

### STAGE 2

ほろほろ寺の女幽霊を倒したゴエモンたちは情報を新たにつかんで大江戸ツーリストから四国へと向かう。橋を渡ったりして、なぜか多いひょっとこ面の人物たちをなぎ倒して進む。いかにも村っぽい家並みで、どこの家でも最近のひょっとこはおかしいと言っている。お祭り会場に着いたゴエモンたちは…。

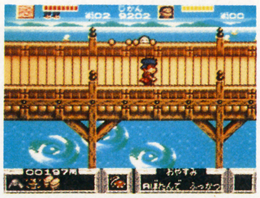
←大江戸ツーリストにたのんで四国へやって来たところ



→「めしや」で食事をすることによって体力を回復させることができる

←変てこなひょっとこたちが村中をうろついている。奴らは？

→お祭り広場を見つけたが、どうもここが怪しそうな気を発している



→実はこれステージ3。橋の下の方にうずが巻いている。結構コワイ

←これも3面。確実に何かがありそうな怪しい建築物

©KONAMI 1991

コツコツ選手を育てよう、日本一のチームは今や君の手の中だっ！

# スーパースタジアム

●セタ●7月上旬発売予定●¥8800(税込み)

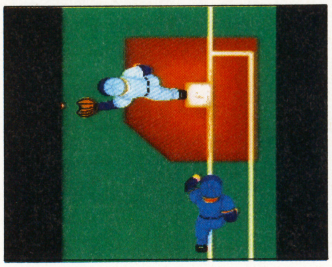
**セタのSFC用ソフト第2弾は、みんな大好きなベースボールゲーム。試合に勝つともらえる、成長ポイントでチームを育てるのがウリ。パスワードを使って、自分が育てたチームどうしで2P対戦すればアツくなることまちがいなし！**

## 老若男女誰でも楽しめる機能が満載だぞ！

このゲームは、大きく分けてペナントモードとオリジナルゲームの2つに分かれている。どちらのモードでもバッテリーバックアップでデータを保存できるから、気合入れて1日でクリアしよう、なんて力まなくてもいいぞ。アキがこなくて、長く遊べる要素が満載のつくりになっているのだ。

ゲーム中のメインアングルは、とっても見やすいバックネット裏からのもの。プレイヤーの守備操作も、完全マニュアルからオートまで4段階あるので、自分の腕やその気分に合わせて選ぶことができるのだ。

オリジナルゲームでは、既成の12球団の他、自分で作ったチームどうしを2P対戦させることもできる。友達のチームに負けないように、せっせとチームを育てよう。選手の成長の度合は、ゲーム中にリアルタイムでわかるぞ。ペナントモードでは、単に規定の試合数を黙々とこなすだけではなく、他チームの試合速報や明日の試合予定を見ながら、戦略を立てていかなければならない。ビジュアルシーンも盛り沢山で、1人でも2人でも楽しく遊べちゃうのだ。



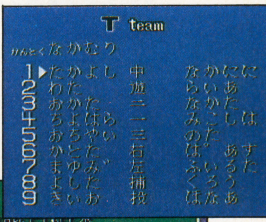
↑間一発、アウトか、セーフか？　きわどいプレーに心強い、ズーム画面。誤審なんかない！

## 優勝目指してペナントレースを戦おうぜ

ペナントモードでは、設定した試合数を戦い抜いて優勝するのが目的。球団数は6チームづつの2リーグ、全12球団。

まず最初に初期設定画面で試合数、トレード、入団、新人パスワードの4つを設定するのが、このモードでの下準備なのだ。試合数は10、30、60、130の4つから選ぼう。各チームのレギュラー9人の中から1人を、他チームと1対1でトレード可能だ。

やはり特筆すべきは、入団。ほなあ、くろうといったそうそうたるメンバー9人の中から1人を入団させることができる。しかし、彼らを入団させたチームの捕欠選手が1人クビになり、自由契約選手となってしまうのだ。その他、セタから随時発表される新人パスワードを入力すれば、注目のルーキーを入団要員選手に加えることができるぞ。試合結果だけを見るモードも付いているので、130試合こなすのもそんなにハードじゃない。



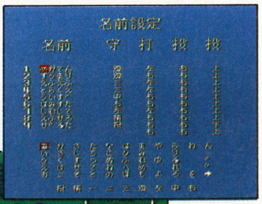
→トレード、入団を使えば、あのTチームもこんなにすごいチームに生まれ変わってしまうのだ

←スポーツニュースもある。やっぱきれいなお姉ちゃんはいいねぇ

## オリジナルチームを作って友達と対戦だ！

スーパースタジアムの一番のウリが、成長ポイントでチームを育てるこのモード。自分だけのオリジナルチームが作れるのだ。選手の名前、守備位置、きき腕などを設定し、パワー設定、監督ネーム決定を全て終えれば、もうそのチームは君の分身。

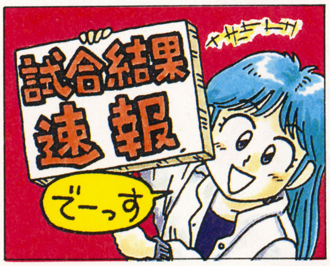
他の13球団と対戦し、試合に勝てば成長ポイントがもらえるのだ。あとは各選手にポイントを振り分け、自分の思いどおりのチームに育てあげよう。育てたチームはいつでも好きな時にパスワードの入出力ができるので、友達のカセットに遠征試合に行くこともできるんだぞ！



→好きな名前をつけよう。何か、イキナリ18人の親になったような気分になるぞ

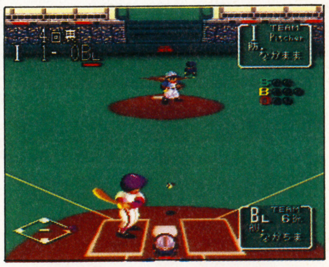
←やっぱりⅡP対戦は燃えるぜ。日頃きたえた腕前をいかんなく発揮しよう。友達だからって容赦しないぞ

## 明日の為にその1なのだ



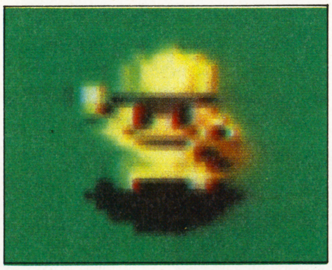

ペナントモード時の試合中、7回始めに『試合結果速報』が入る時がある。これで明日の試合のことを考えて、ピッチャーの起用を考えよう。完投させるのがベスト！

## 魔球だって投げられる?!



やっぱりゲームはゲーム。投球後の球もグネグネ曲げたいよね。リアルタイムなボールコントロールができるこのゲームでは、キミの指さばき次第でボールが動くぞ。

## 自信満々の頭でっかち君



野手の顔が捕球時に大きくなることがある。これは、肩に自信がある証拠。逆に顔が大きくならなければ、肩が弱いから途中で中継ぎしてやらなきゃいけないのだ。

## データセーブは完璧さっ

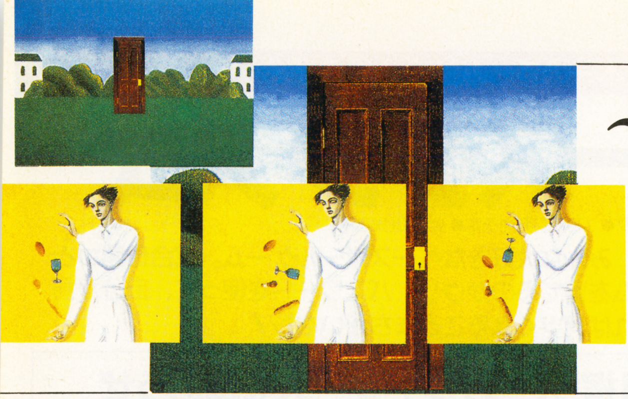
打率、防御率はもちろん、盗塁数、マジックナンバーにいたるまで、あらゆるデータを全てバックアップ。ペナント終了時にはMVPや首位打者なんかも表彰される。

## HIPPON SUPER! 読者 スーパースタジアム日本一決定戦開催!!

HIPPON SUPER! 読者対抗のスーパースタジアム全国大会が開催されるぞ！　主役は編集者じゃなくて、もちろん君達だ。優勝すると、次の野球ゲームに企画参加でき、その一環としてアメリカ大リーグの観戦、なんて特典もあるのだ。その他にも豪華商品盛り沢山で、応募しない手はないぞ。開催は夏休みだから、それまでにヒッポン読者のNo.1になれるよう、特訓してくれ！

**詳しくは次号で!!**

©1991 SETA



# ～ゲーム産業は第2次ルネッサンス
# AVソフトウェアの超ビッグネー

ユーミン、氷室京介、デビッド・ボウイ、M．C．ハマーといった国内外のビッグネームを多く抱え、毎年数多くのミリオン・ヒットを生み出している、超メジャーのレコード会社『東芝ＥＭＩ』が、全く新しい視点からのゲーム・プロデュースを開始した。ゲームを“マルチメディア”の先駆けとして捉えた、そのコンセプトを探ってみたぞ!!

New Power ニューパワー

**東芝EMI マルチメディア事業部 訪問記**

# 東芝EMIがホンキになった“マルチメディア”戦略とは!?

## お帰りなさい『東芝EMI』

↑大橋良彦課長

89年1月の『ＺＯＩＤＳ２　ゼネバスの逆襲』(ファミコン)を最後に、ゲーム市場からは事実上半撤退状態だった東芝ＥＭＩが突如、精力的なゲーム・リリースを宣言した。

まずはメガドライブで7月下旬に『マスター・オブ・モンスターズ』を発売する。これに続いてスーパーファミコンで年末に発売予定のシューティング・ゲーム(タイトル未発表)、そして来年発売予定の、ハリウッドの超メジャー映画のゲーム(バラしてしまおう、それはスーパーファミコン版『バック・トゥ・ザ・フューチャーⅡ』だ！)などの製作が、現在並行して進んでいる。

関わっているのは、東芝ＥＭＩの中のマルチメディア事業部という新設セクションである。それは、ＥＭＩがかつてファミコン・ブームのさなかにいくつかのソフトを発売した流れの延長線上ではなく、全く別のコンセプト上にあるらしい。(だから「お帰りなさい」というより「はじめまして」という感じなのである)

そのいきさつを深く探るべく、編集部取材班はさっそく、東芝EMI本社を訪ねた。

## ゲームマーケットは全てCD-ROMの方向に行く!

「マルチメディア事業部というのは元はＣＤ事業推進部といって、ＣＤメディアのいろんなアプリケーションソフト制作を試みようというセクションだったわけです」

応対してくれたマルチメディア事業部の大橋良彦課長は、このセクションのルーツから説明してくれた。『ＣＤ事業推進部』は何と今から５年も前、オーディオが一挙にレコードからＣＤに変革しつつあった頃に開設されたのだ。

「あまりにもすごいスピードでわれわれの生活に入ってきたからいまひとつ実感が湧かないんですが、実はＣＤっていうのはすごいメディアなんですよ｡」

と、大橋氏は言う。ＥＭＩとしてはオーディオ・メディア以外のＣＤの可能性に早くから注目していたという。そのＣＤ事業推進部がマルチメディア事業部として生まれ変わり、積極的なソフト・リリースに踏み

## LINE-UP
### 東芝ＥＭＩ“マルチメディア・ソフト”カタログ

### GAME-MUSIC

ゲームソフト・リリースを“休業”していた期間も、ゲーム・ミュージックのリリースは意欲的に行ない続けていた。中でもＣＤ－Ｇでリリースした『ヴァリスⅢ』にマルチメディア市場への意欲がうかがえるゾ。

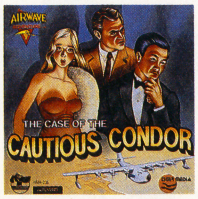
▲『ヴァリスⅢ』
￥2800(税込)

◀『SCI/チェイスHQ』
￥2500(税込)

▶『改造人間
シュビビンマン1.2』
￥2500(税込)

### forFM-TOWNS

マルチメディア・マシンを標榜した初のマシン・タウズンには当然のことながら積極的に参画している。ゲームのほか音楽データベース、リラクゼーション・ソフトなど多種多様のラインナップだ。

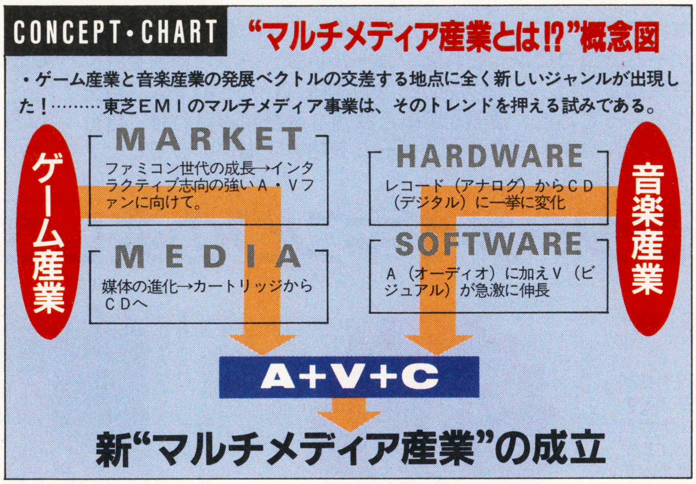



▲『AIRWAVE ADVENTURE
/用心深いコンドル事件』￥9800(税抜)

▼四季を彩る日本の唱歌シリーズ
『春』『夏』(発売中)
『秋』『冬』(近日発売予定)各￥5800
(税抜)

を迎えるか〜

# ム・『東芝EMI』がホンキでゲームを作り始めたわけ




切ったのは、時代がある“タイミング”に達したとの手応えを得たからだという。

「ここにきて、ファミコン世代が成長してちょっと面白いＡＶファン層が形成されてきたことに気が付いた……。ＣＤを活用したマルチメディア・エンターテイメントにふさわしい、いわば“マルチメディア世代”というような……」

## 『マルチメディア』って一体何？

ゲーム世代が育って“マルチメディア世代”になった？

「当社のソフトとしてはもとはＡ（オーディオ）にこの10年、Ｖ（ビデオ）が加わってきた。そこに今、Ｃ（コンピュータ）が加わって、ＡとＶをインタラクティヴにゲーム的に操作する新しい商品がこれからは急激に伸びると予測したのです。

例えば、今の若いコたちはＣＤを買ってきてもただ受け身で聞くだけじゃありませんよね。いろんなＣＤから好きな曲を集めて自作編集テープを作ったり。あるいはシンセ弾いてオリジナルのトラック追加してみたり………。メディアとのこういう付き合い方が、マルチメディア的といえるんじゃないでしょうか。

ファミコンが出たときに小学生だった世代がティーン・エイジャーになった最近、そういう、“マルチメディア世代”の存在を強く意識するようになったわけです」

## マルチメディア事業として先ず、ゲームソフトをリリース

ではその新世代向けのソフトとは具体的にはどんなものなのだろうか？

「当社がマルチメディアの先駆者的ソフトとして製作したものが、これです」

と、いって大橋氏はマッキントッシュＣＤロム対応のソフト『Alice』をデモプレイさせてくれた。

このソフトは、金子國義氏のアートの世界をふんだんに盛り込んだ、一見、デジタル版の画集型データベースである。しかしひとたびその画面をクリックすると………その絵の一つ一つはまるで生き物の様に動き始める。絵の中には別の絵が隠され、そしてその別の絵からは別の世界への通り道が開き………とても不思議な異次元的世界が次々と広がっていく。

でも、………今のところ日本にはマックとそのＣＤロム・ドライブを持ってる人なんてあまりいない。そういうと大橋氏は苦笑いしながら答えてくれた。

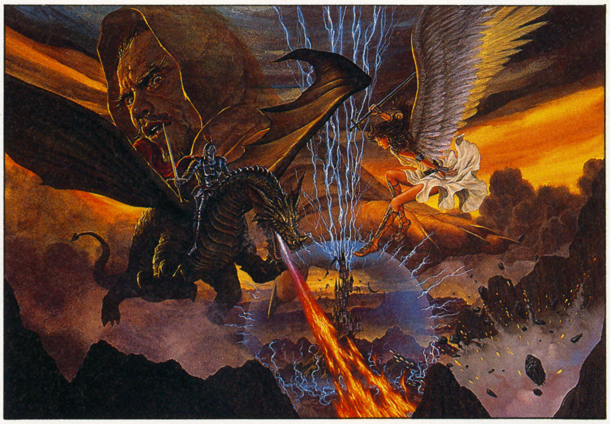
「ええ、そのとおりです。あくまでもこれは時代を先取りしたソフトなんですが……我々はマルチメディアはゲームの世界からスタートすると考えていますから、コンテンポラリーなものとしては、先ず、ゲームを真剣に製作、発売するつもりです。

そして、今一般的に普及しているゲームマシンとして最高のハードウェアとして、メガドライブを選んだわけです」

メガドライブを選んだ理由は当然、メガドライブにほぼ間違いなくＣＤロム・ドライヴが接続される、というヨミもあったのだろう。そして、最初のソフトとして『マスター・オブ・モンスターズ』を選んだのにもワケがある。

「ゲームとしての完成度が保証されているということ以外に、もう一つ理由があるんです。すごくマルチメディア的なゲームなんです。シミュレーションゲームっていうのはどうしても数値主体になりがちなんですけど、このゲームはビジュアル主体なんですよ。例えば、キャラクターが成長するにつれて姿形を変えていく。成長の度合いが“みため”で分かる………。そのへんのクォリティの高さが、“マルチメディア世代”にアプローチするのではと………」

ゲームの世界の視点ではなく、超一級のＡＶメーカーの視点で、ゲームとしてではなく“マルチメディア”としてソフトをプロデュースしていこうとする東芝ＥＭＩ。その試みに注目し、まずは第１弾『マスター・オブ・モンスターズ』に注目したい。



▶メガドライブ参入第1弾「マスター・オブ・モンスターズ」は剣と魔法の世界を舞台にしたファンタジーシミュレーション。グラフィックの華麗さとすぎやまこういち監修による壮大なＢＧＭに注目。

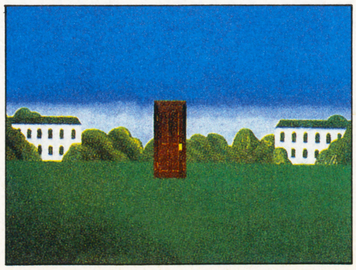
●マルチメディアの萌芽期と言える現在、これまですでに時代を先取りしたソフト・プロデュースがいくつか進んでいる。そのラインナップをここに紹介する。

▲テクノストレス予防法シリーズ『ストレス』『疲労』『鎮静』各￥4800（税抜）

## for MACINTOSH

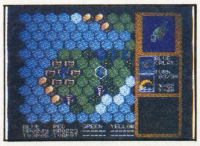
ＣＤ－ＲＯＭによって強力武装し始めたマックには強く注目している。金子國義による絵画ビジュアルが加藤和彦のコンセプトで、庄野晴彦の手でインタラクティヴ映像化した『アリス』は、コトバでいいようのない不思議なトリップ感覚のあるソフトだ。

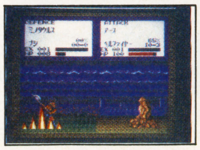
▲『アリス』（マッキントッシュCD-ROM）￥28000（税抜）



## for MEGA-DRIVE

ゲーム市場復帰第一作『マスター・オブ・モンスターズ』には東芝ＥＭＩのマルチメディア戦略の将来がかかっているといっても過言でないだけに、キアイの入り方はハンパではないのだ！





▲『マスター・オブ・モンスターズ』￥7800（7月発売予定）（税抜）

# COCORON

5月3日発売／¥6500(税抜き)／シュールド・ウェーブ　株式会社タケル

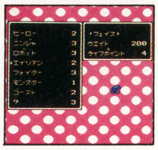
夢の世界、変てこな魔法使い、ミルクの海やかき氷の山…不思議なムードに包まれたアクションゲーム「ココロン」。これはシュールドウェーブ・株式会社タケルのファミコン参入第1作だ。この作品のどこが興味深いかといえば、「自分でキャラクターを作る」ってこと。頭部と胴体と武器を選び組み合わせて自分のキャラを作る。そう、どんなキャラクターでゲームを始めてもいいってこと！

PRODUCED BY K2 MULTI CREATIVE TEAM

## キャラクターメイキングの楽しさ

### ●あたま●

頭部はステージ中で出現するスペシャルアイテムの効果を決定する。それぞれに重さとライフポイントが決められている。胴体とのコンビネーションをよく考えよう。




➡全8種。重さやライフポイントで選ぶかスペシャルアイテムの効果で選ぶか。ルックスの要だ

**操作性を決めるのは自分**

### ●からだ●

体はノーマル、飛行、ジャンプ力重視、水上で浮く、斜め地形停止の6つに分類できる。重さに注意しながらセレクトしたい。頭の色に合わせてコーディネイトしてくれる。

➡全8種。行動能力のほとんどを決定するのが胴体部分。スピードやライフの大小は頭とのバランスで決まる

➡攻撃力ならシュリケンが最強、メロディが最弱。だが使いやすさと攻撃力は比例するとは限らない

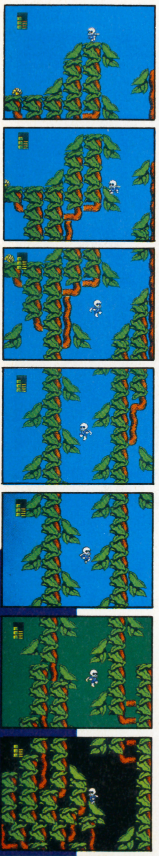
### ●武　器●

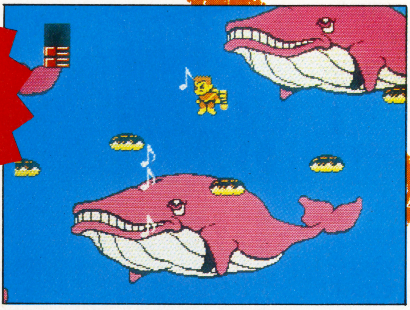
武器は攻撃力よりもむしろそれぞれの弾丸の軌跡を把握して選ぼう。キャラクターの使い易さを決定する最も大きな要素が武器で、これのみパワーアップする。

### ●バランス●

キャラクターを作成し終わるとステータス画面が出て来る。そして実際にそのキャラでテストプレイができる。ライフが低いなどで気に入らなかったらもう一度作り直せる。

➡テストプレイ画面。気に入らないパーツをとりかえられる。武器のテストはこですることができる





**キャラクターメイキングの意味**

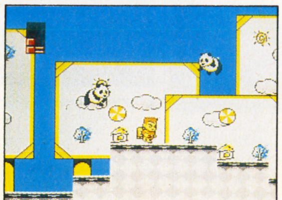
プレイヤーが自分でキャラクターを作る。アクションゲームにとってキャラクターの持つ重要さを理解している人でなければこんな作品は作れないだろうしプレイヤーの立場だったらあまり興味を持たないかもしれない。もともと性質が決定されているキャラクターのみを使うゲームだったら、地形にしろボスにしろザコにしろそのキャラの特質に合わせたものにすればゲーム性が成立する。「ココロン」の素晴らしいところは、キャラクターを自分で作ることによって操作性を自由に設定できることだ。そしてどんなキャラでもクリアが可能なようにゲームを作ってあるということ。プレイヤーは本当に自分の好きなパーツを集めて自分なりのキャラを作りゲームを始めればいいのだ。

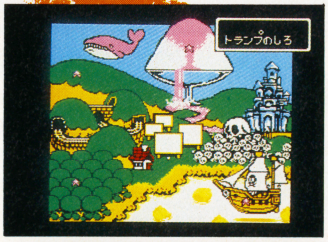
6人のキャラクターを作成できることも良い点だ。性質の異なる複数のキャラを何体か作りそれぞれのキャラクターに合わせた遊び方をしたっていいし苦手なステージに合わせたキャラを作って場合によって使い分けてもいい。例えば敵に囲まれてしまいがちな場所だったら体力の多いキャラで、連続ジャンプをしなければならない場所なら飛行能力のあるキャラで、というように使い分ければいい。キャラクターの組合わせは3000通り以上になるのだから色々試してみて欲しい。

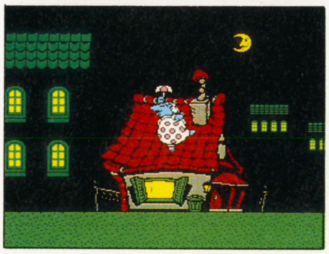
上で細かくできなかった各パーツの説明を少しフォローしておこう。頭部によって決定されるスペシャルアイテムの効果には、無敵、飛行、攻撃力倍増、体力フル回復、武器レベルが最高になる、斜め地形での停止などがある。効果がランダムに決定されるキャラもいてスペシャルアイテムを取るのが楽しみである。便利なのは体力回復や無敵だ。

体を選ぶときに重要なのは重さと付加能力とのバランスだ。ライフが同様なのに重さが違うパーツがあったら飛行などの付加能力で選ぼう。

武器はパワーアップ後の弾丸の飛びかたがカギだ。最初にプレイするならばボールかペンシルが使いやすいだろう。





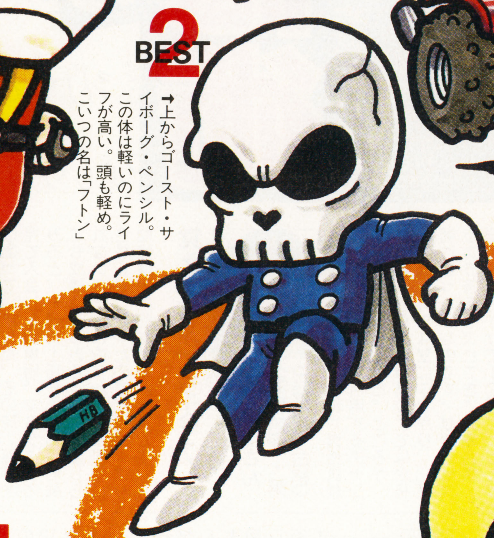
# 編集部オススメキャラ

で、実際に編集部内で「ココロン」に群がる連中はどんなキャラを使っているのか。ちょっとのぞいてみましょうかね。

推薦

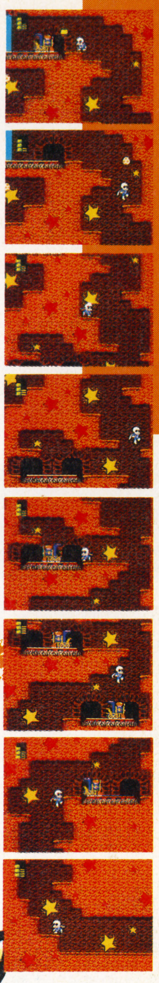
根本康弘

→頭はヒーロー、体はジェット、武器はメロディ。慣れればほとんど死なない。名前は「タオル」にしてみた




→上からゴースト・サイボーグ・ペンシル。この体は軽いのにライフが高い。頭も軽め。こいつの名は「フトン」

→頭のモンスターはスペシャルアイテムの効果の攻撃力倍増がカギ。体はジャンプ力のあるバギー。名前は「マクラ」だ



## マジメなキャラだ

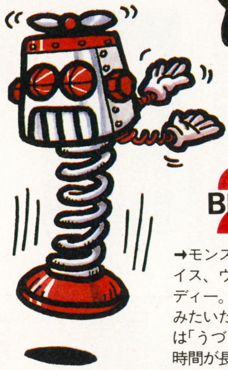
自分が作ったキャラクターは最も使い易いタイプばかりだ、と勝手に思っている。実際にどれも移動スピードはそこそこあり、ライフは少し高め。武器はどれも成長すると前方・斜め上方あたりには死角がなくなる派手な物ばかりだ。

→幅広い攻撃範囲を持ち、飛行能力をそなえているのが最もラク。見た目はフツーだし

推薦

ささげあや

←攻撃の時首をかしげる姿がけなげでイイ。ジャンプ力があるしサイボーグボディーでライフ値もまあまあ

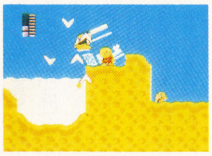



→ロボットフェイスにバネのボディー。名前は「てふてふ」。びっくり箱みたいで楽しいけどライフがちょっと少なめ

→モンスターフェイス、ウィングボディー。ドラゴンみたいだけど名前は「うづら」。滞空時間が長くてグー

## かわいいのが好き

私が下手なばっかりに、これだけ愛くるしいキャラ達がゲームの中で悪戦苦闘。ああ、けなげ。かわいそう。だったら強いキャラを作れと周囲はうるさいけど、かわいいキャラで感情移入したい！という望みを実現できるのも「ココロン」の良さ。



↑敵の攻撃をうけると顔がひっくり返ってしまう。大ボス相手にも十分戦えるキャラだけど、私の腕だと少しつらい…

推薦

さくやーま

## 笑えればいいのよ

このキャラクター達のモットーは、笑えるもの。もしオレが主人公だったら絶対こんなのにはなりたくないというキャラクターを作ってみました。でも、ずっと見てるとなんだか憎めないやつばっかりになっちゃったか？

←こっこいつは本当に主人公か？ ライフも少ないので、初心者向けではないかもね

↑彼の名は「フシマメ」だ。エイリアンヘッドにウィングボディー。武器はフラワーで作ったのだ。まるで敵キャラのような主人公だな

←彼の名は「ハモンタ」。頭のピエロのイメージが強かったせいで、ボディーのイメージがうすれている。彼はライフもあるので3人目ぐらいにほしいキャラクターだろう

→彼は「ヌンココ」。頭だけガードして体はハダカ。変態おじさんをイメージしたが、○○アトムのようになってしまったぞ

# 試験直前、あふれるように思い出す!!

# 驚異の記憶術

〈渡辺剛彰先生 監修・指導 通信講座〉

## 「楽しく勉強できて…志望校にも合格!!」

香川県 秋本恵美さん

(前略)テストのたびに後ろから数えた方がはやい順位でした。そこで記憶術をしてみようと思い、始めたのです。すると、毎日短時間で楽しく勉強でき、(中略)入試までのテストは全科目上昇。入試では、無理と言われていた琴平高校を受けて、見事合格しました。本当に記憶術のおかげで勉強嫌いな私が勉強好きになり、言うことなしの喜びです。(後略)

## 市内トップの進学校に合格!

福島県 野村 浩くん〈磐城高校合格〉

中2の頃、成績は中くらいで勉強嫌い、当然やる気もおきず進学に向け困っていました。その時、雑誌を見て入会した記憶術。マスターしてみると、一日10〜15分くらいの勉強でも成績はみるみる上昇し、信じられないことに市内トップの進学校に合格してしまったのです。やっぱり勉強は効果的なものが一番ですね。

## 覚えた事がスラスラ!

千葉県 小林京子さん〈情報処理・第2種資格合格〉

記憶術に入会後、学習や資格試験もさほど難しくなく活用するチャンスはありませんでした。ところが、情報処理2種という高校生では合格率の低い大きな壁にぶつかり、記憶術に頼った訳なのです。試験ではスラスラ答えが流れてきて見事合格! 記憶術のおかげでIQがぐっと上がったような感じがするくらいです。

## 20ページの遅れを克服!

富山県 北原留美さん〈富山女子高校合格〉

私は中2の時、名古屋から富山へ引っ越し、新しい学校で先生と勉強のペースを打ち合わせたのですが、前の学校は社会と理科で20ページも遅れていたのです。それで始めた記憶術。開いていた差はどんどん縮まり、3年の時は550人中100番以内を必ずキープできました。おかげで希望校にも上位で合格できました。

# 必勝!!

高校受験
大学受験
資格試験

## 思わずガッツポーズ!

東京都 松宮真也くん〈早稲田大学・法学部合格〉

記憶術を利用したのは浪人2年目の時からでした。僕は理系から文系に変更していたので日本史には大変苦労しましたが、この記憶術のおかげで日本史を克服し、第一志望の合格を果たしました。4月から記憶術を一日20〜30分利用することにより夏休みが終わってから以降は日本史の偏差値が68〜74の間に固定。更に12月頃の模試全盛期の早大模試やYゼミの総合模試では総合偏差値が72を超え、そのまま試験に突入していった感じでした。僕は早大(法)や中央大(法)など7校を受験しましたが、日本史は9割近くをとることができ試験が終わるごとにガッツポーズをして合格を確信したことは言うまでもありません。記憶術を効果的に利用することによって、受験生活を楽しむことができました。今後も記憶術を様々な面で利用したいと思います。ありがとうございました。

## 一生使える財産です。

茨城県 加藤真理子さん〈二松学舎大学文学部合格〉

私は暗記科目が苦手で、社会系では随分頭を悩ませてきました。大学は推薦入学を狙っていましたので、とにかく社会系をどうにかしなければ…と思い記憶術を始めることにしました。覚えることが苦痛だった私でしたが、楽しく勉強出来るようになり、しかも忘れないので、ほとんど満点を取れるようになりました。特に連想結合法と数字変換法は役に立ち、他教科にも活用し能率アップさせることができました。

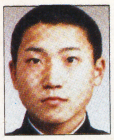
大学生になった今、アルバイトで小・中学生に勉強を教えていますが専門以外の科目にも自身がつき、多科目を受け持っています。記憶術を始めて大学合格だけではなく色々な事で役立つとは思ってもみませんでした。社会人になっても記憶術を有意義に活用したいと思います。本当に記憶術は受験のみならず、一生使える財産です。

## 志望校は余裕で合格!

東京都 長谷川真理さん〈都立清瀬東高校合格〉

中3の時「高校は無理かも知れません。就職なども考えておくように。」と先生に言われ、記憶術に入会しました。マスターすると、一日わずか15〜30分程度の学習で普通の勉強法よりも数倍の能率アップ! 苦手の社会と英語も得点源となり、志望校も余裕で合格できました。

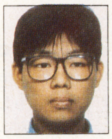
## テストごとに成績アップ!



茨城県 大島公弘くん〈竜ヶ崎第一高校合格〉

わかり易いテキスト説明のおかげで、あきっぽい僕でも記憶術をマスター。次のテストでは偏差値が6も上がり、テストのたびに順調に伸びていきました。おかげで一ランク上の高校に無事合格できました。

## 今までの僕は何だったの?



埼玉県 柿野 守くん〈明治大学・農学部合格〉

一浪…二浪…、全く神様に見捨てられたような状態だった。そんな時記憶術を知り、僕の人生は一転。記憶術をマスターしてから、一時間もあれば英単語100ぐらいは朝飯前。おかげで受験はアッサリ!と合格してしまい、今までの僕の人生は何だったの?と苦笑いだった。

キミのライバル達は、もうやっているかもしれない。今からでも遅くない、キミも始めてみないか。

## 受験用歴史年表なら2〜3日 英単語なら一時間で最低50

キミ知ってる? 受験必勝のための「記憶術」が、いま受験生の間でモテモテなのだ。

それは、受験用歴史年表なら2〜3日、英単語なら1時間で最低50は暗記できるからだ。しかも、丸暗記はもちろん、どんな科目にもやさしく応用がきくうえに、効果もバッチリ! 受験ばかりか、中間・期末にも絶大な威力を発揮する。

## 徹夜勉強するより記憶術で1時間やった方が効果的!

記憶術のすごいところは、一度おぼえたら、めったなことでは忘れないところだ!

だから一夜づけ、おおいにけっこう! ネジリハチ巻で毎日毎日ガリガリやるばかりが勉強じゃあない。それより、いかに効率よく効果的にやるかが問題なのだ。

だからこそ記憶術なのだ。

この記憶術講座をつくったのは、試験の神様として有名な渡辺剛先生。中2の時、父から記憶術を学び成績がビリからトップへ。東大在学中に司法試験イッパツ合格するなど、わが国記憶術界の第一人者がその秘術をキミに伝授してくれるのだ。さあ、さっそく案内書を取り寄せよう!

## 講座内容は全部で3コース

- 高校受験コース
- 大学受験コース
- 一般コース(資格取得向)

## 記憶術の資料・無料贈呈中

今なら「記憶術」の詳しい案内書を無料プレゼント! 右のハガキに必要事項を記入して、今すぐポストへ

☎東京(03)3317-2811
〈受付〉朝7時〜夜9時・年中無休

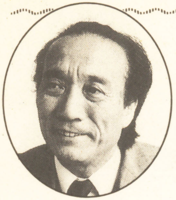
〈本校所在地〉
東京都杉並区高円寺南1の33の3
東京カルチャーセンター

Ⓕ

記憶術を親子2代で完成させた――

# 〝試験の神様〟こと

渡辺剛彰先生（記憶術講座・監修）



## 成績はビリからトップへ！

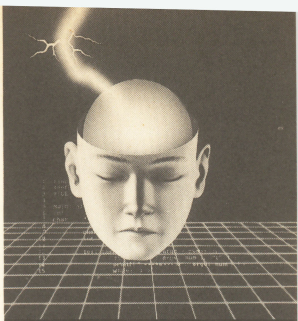
渡辺剛彰（たかあき）先生は中学2年の時、記憶術の創始者である父・彰平氏より記憶術を習い、成績は「ビリからトップへ」急上昇しました。その後、記憶術を完成させ、東大入学、司法試験合格という道を歩んだことは有名です。このため先生は「試験の神様」と言われるようになりました。このすばらしい記憶術を身につければ、あなたも暗記ではだれにも負けなくなります。

記憶術の原理がスグわかる
くわしい案内資料を

# 無料贈呈

★このハガキを今すぐポストへ！
案内資料をさしあげます。

キリトリ線



●驚異の渡辺式＝暗記の超技術（ウルトラ・テクニック）

# 記憶術

〈通信講座〉

高校受験コース
大学受験コース
一　般　コース
（資格取得向）

郵便はがき

料金受取人払

中野局承認

1200

差出有効期間
平成5年4月
30日まで

164-00

006

切手は
いりません

東京都中野局
私書箱第1号
(杉並区高円寺南1－33－3)
東京カルチャーセンター
記憶術講座 行

キリトリ線

ヒップオンスーパー(733E)

記憶術各コース別の詳しい

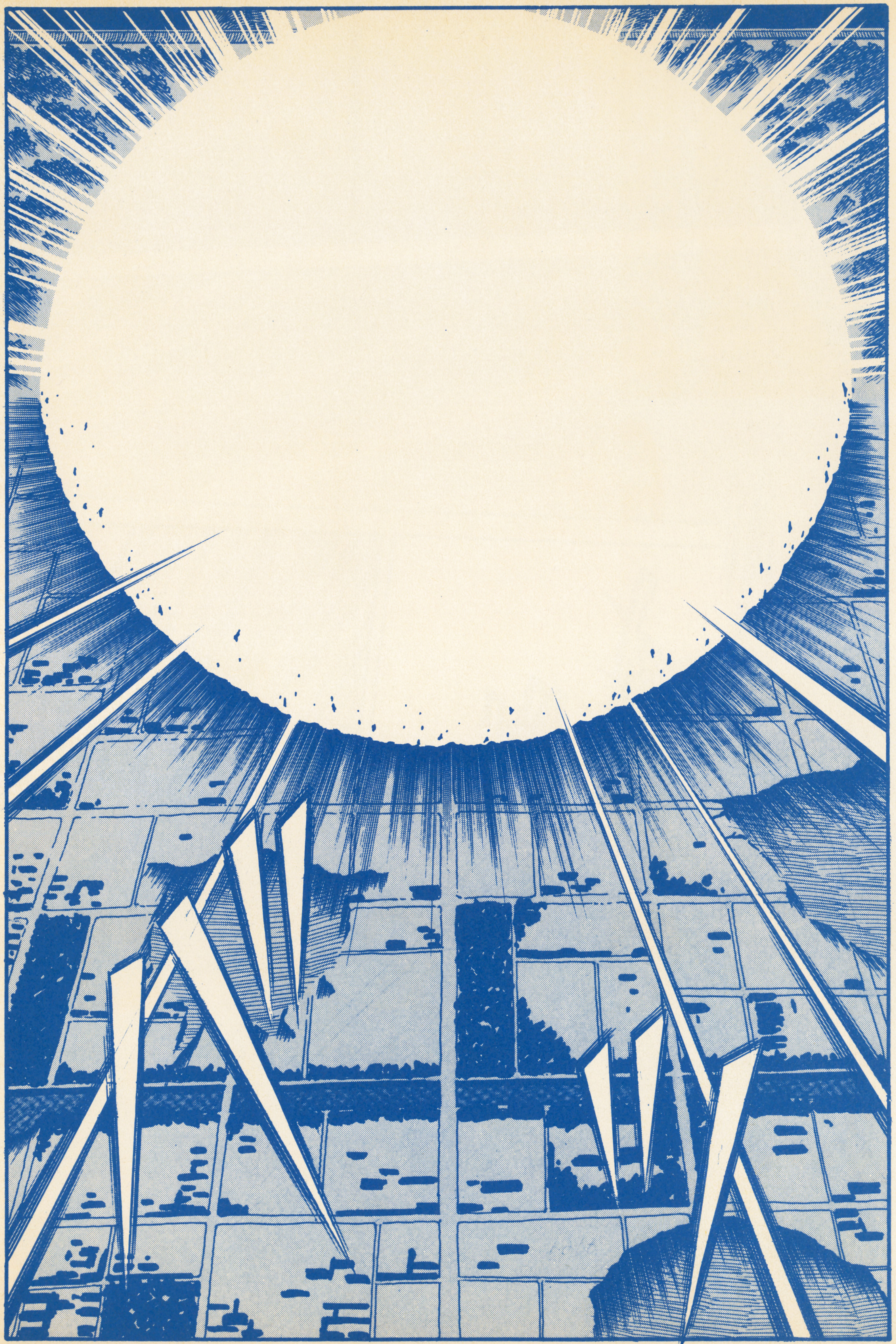
# 案内書無料贈呈

▼下記に必要事項をご記入ください。

| | | | |
|---|---|---|---|
| フリガナ<br>氏名 | | 年令 | |
| フリガナ<br>住所 | | | |
| 電話 | 市外局番 (　　) | 郵便番号 | |

高校受験コース(資格取得向け)　大学受験コース　一般コース

●希望のコースにマルをつけてください。



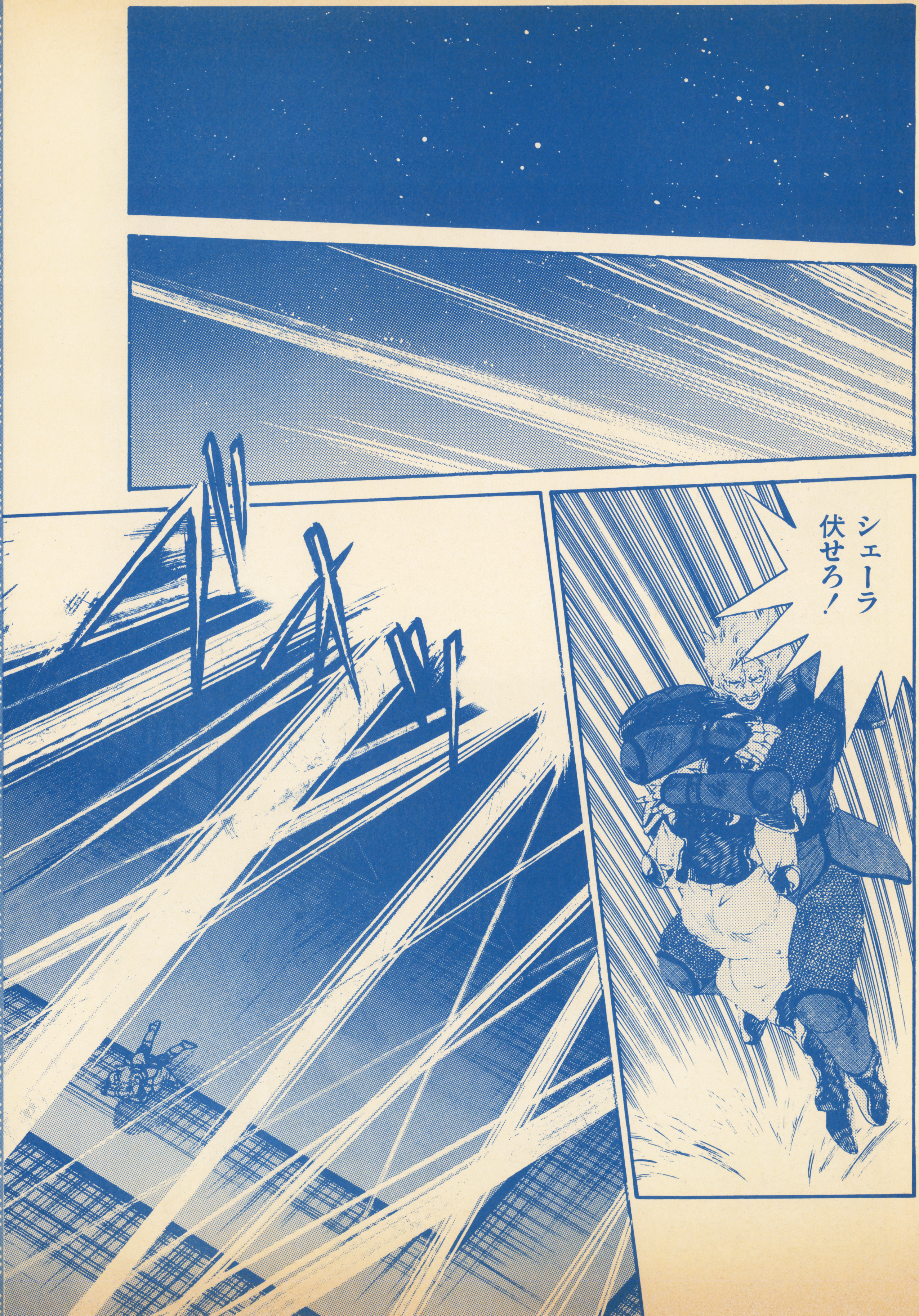
次号(7月号6月4日発売)に続く!!

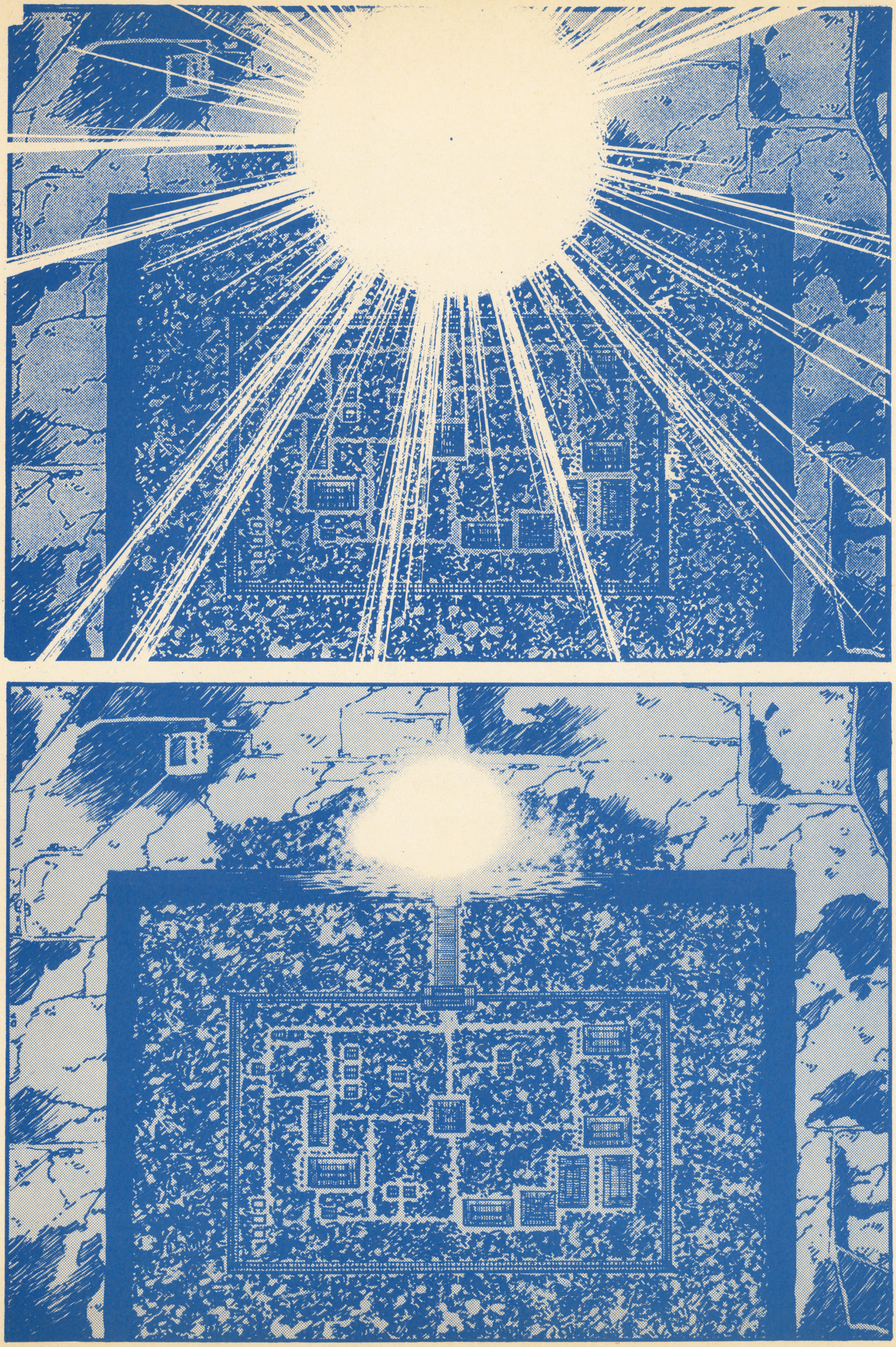
## 星占い 牡羊座

★3月21日～4月20日生まれ。友人や彼女（もしくは彼氏）に対する不満が、ガマンできないくらいに膨らんでしまいます。こんな時は外に出て、人と接するよりも、家の中で、自分の趣味に没頭するほうが良さそう。恋人のいない人は、好きでもない人にしつこく迫られたりしますが、その場の雰囲気に流されてしまうと、大変なことになるので要注意。とにかく今月は、控え目にして、静かに時の流れを待つべし。

## 星占い牡牛座

★4月21～5月21日生まれ。一人の女の子（もしくは男の子）をめぐって、友人とのトラブルが発生しそう。今月は友人の方が有利なので、あせってジタバタすると、余計に悪い結果を招いてしまいます。ここは一つ深入りしないで、彼女（彼）の友人との関係を良好にしておくことが、今後のための得策といえるでしょう。彼女（彼）のいる人は彼女（彼）とのすれ違いが多くなってしまいそう。自分の気持ちをしっかり持って。



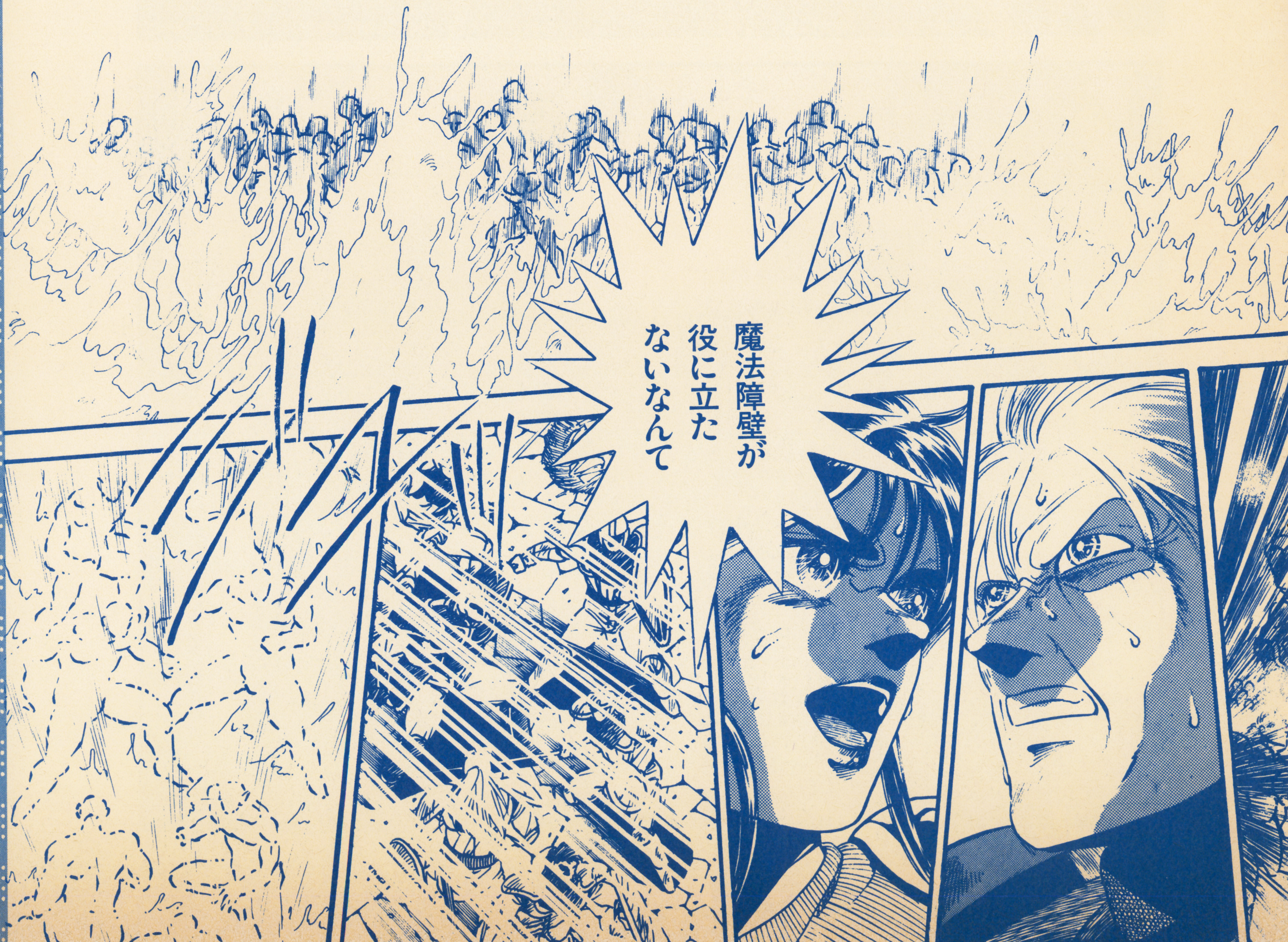


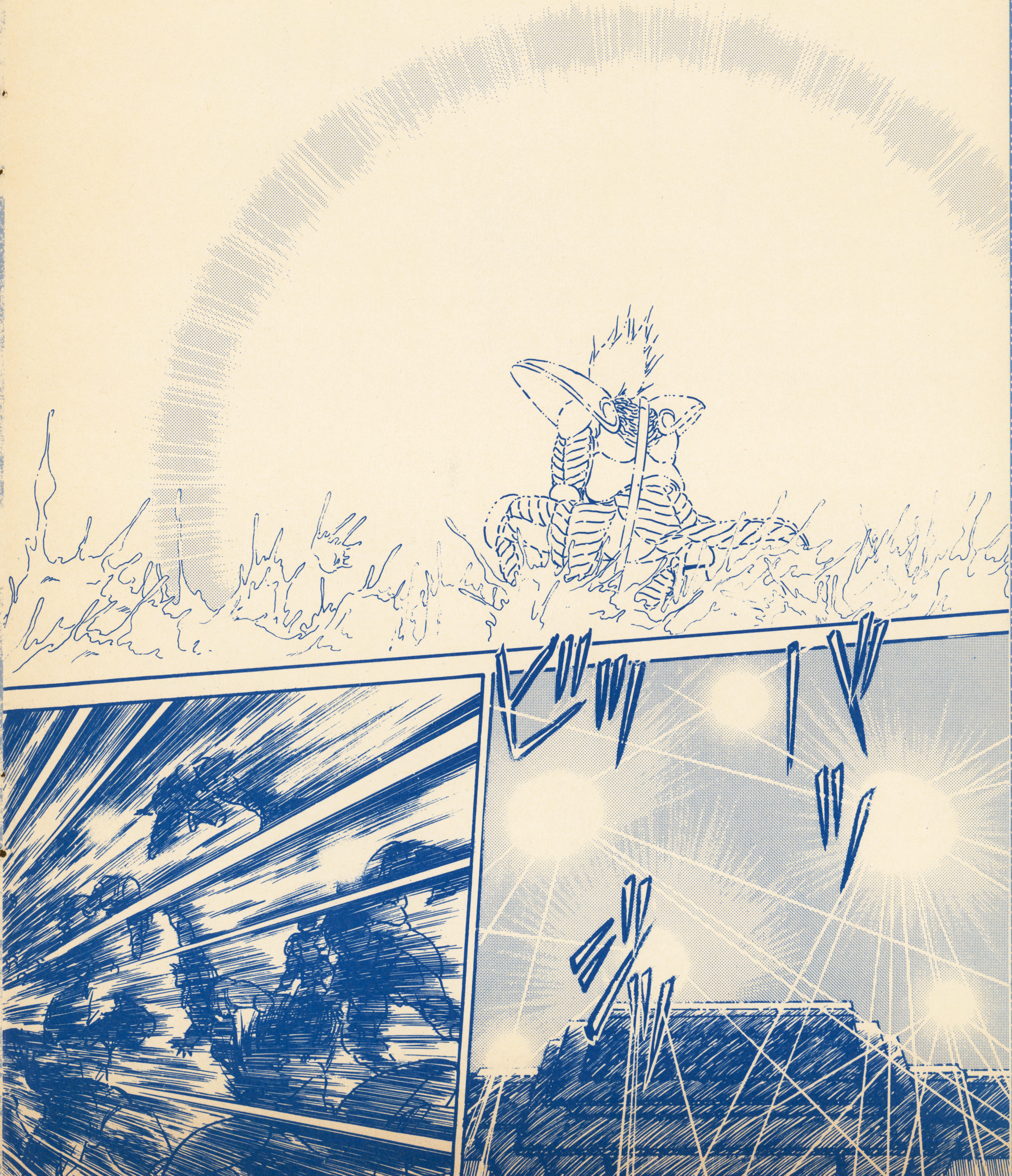
## 星占い双子座

◆5月22日〜6月21日生まれ。学校や職場で人気者になり、ラブチャンスが多くなる月です。片思いのあなた、彼女(彼)があなたを意識しはじめています。好きな人がいない人にも、今月の出会いは、良きパートナー発見につながりますので、大切にしてね。でも、あの人も、この人もと、八方美人になってしまうと、相手をがっかりさせてしまうことも。要注意ね。

## 星占い 蟹座

★6月22日～7月23日生まれ。注意！ 彼女(彼)との間に、黄信号が点っています。周囲の人の妨害や干渉がそのおもな原因になっています。押すときには押し、引くときは引いて、うまく2人の関係のバランスを保ってください。いろいろな人との交際が広がる時でもありますが、10日以降に知り合う人は要注意。とんでもなくやきもち焼きの可能性があります。うーん、これは見送ったほうが良さそうね。



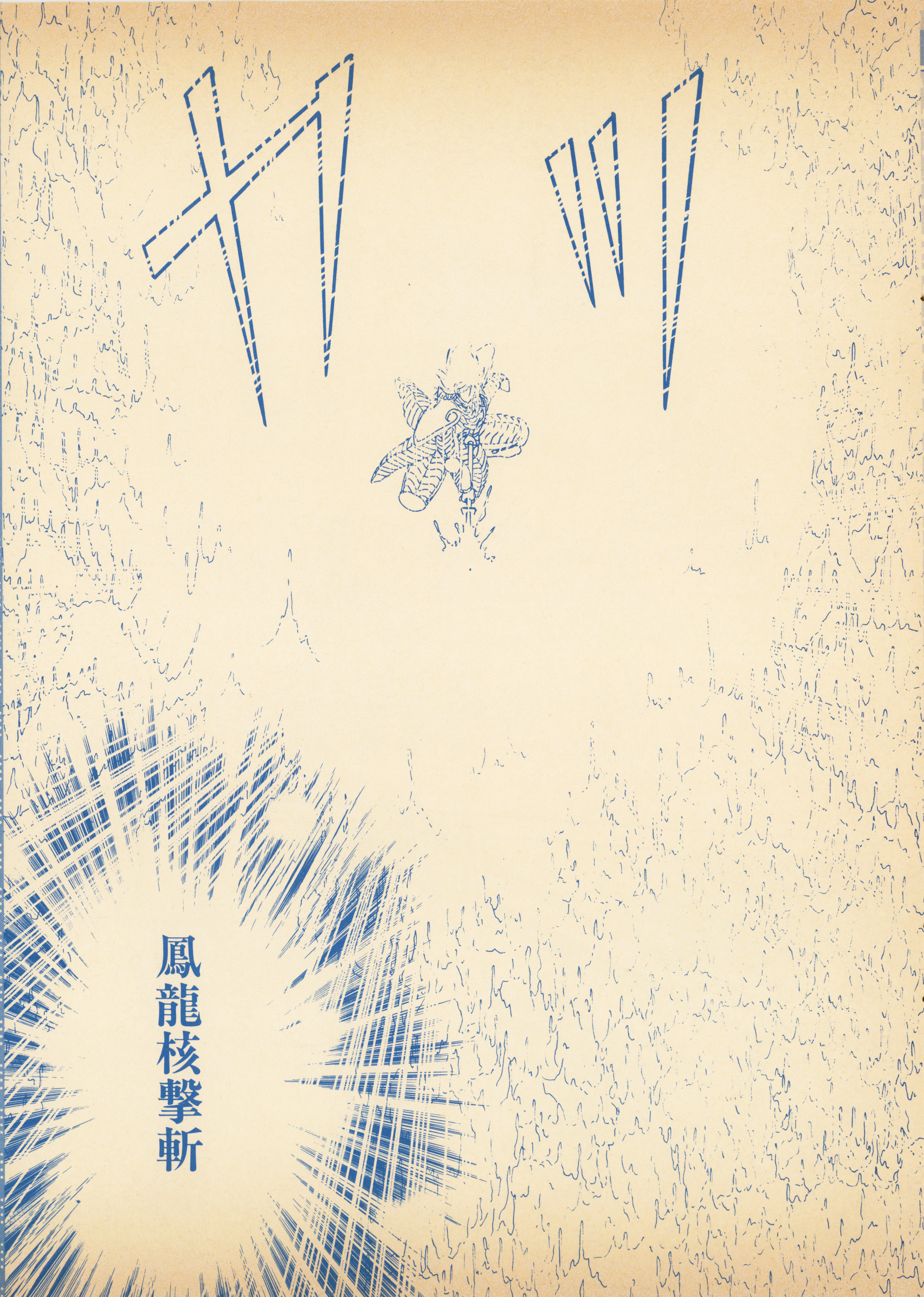


## 星占い獅子座

★7月24日～8月23日生まれ。10日以降に、ステキな出会いがあります。趣味や食べ物の好みがぴったりとあった、女の子（男の子）との交際が始まりそう。お互いの家が近ければ、最高。お互いの家を行ったり来たりして、すてきな関係を保ってください。彼女が手料理でもてなしてくれるようになれば、もうしめたものね。彼を誘うのも、手料理がきめてになります。料理の腕を磨いてね。

## 星占い乙女座

★8月24日～9月23日生まれ、たくさんのガールフレンドをハカリにかけているキミ。そろそろ年貢の納め時よ。一人の人に的を絞ってアタックしないと、気付いた時には一人ぼっち、なんてことになる可能性も。彼女（彼）のいる人は、二人の気持ちがすれ違いやすい時。彼女は自分に夢中などと高をくくっていると、いつの間にか立場が逆転してしまいます。彼女以外の人と遊ぶのはバツ。誠意を示して。

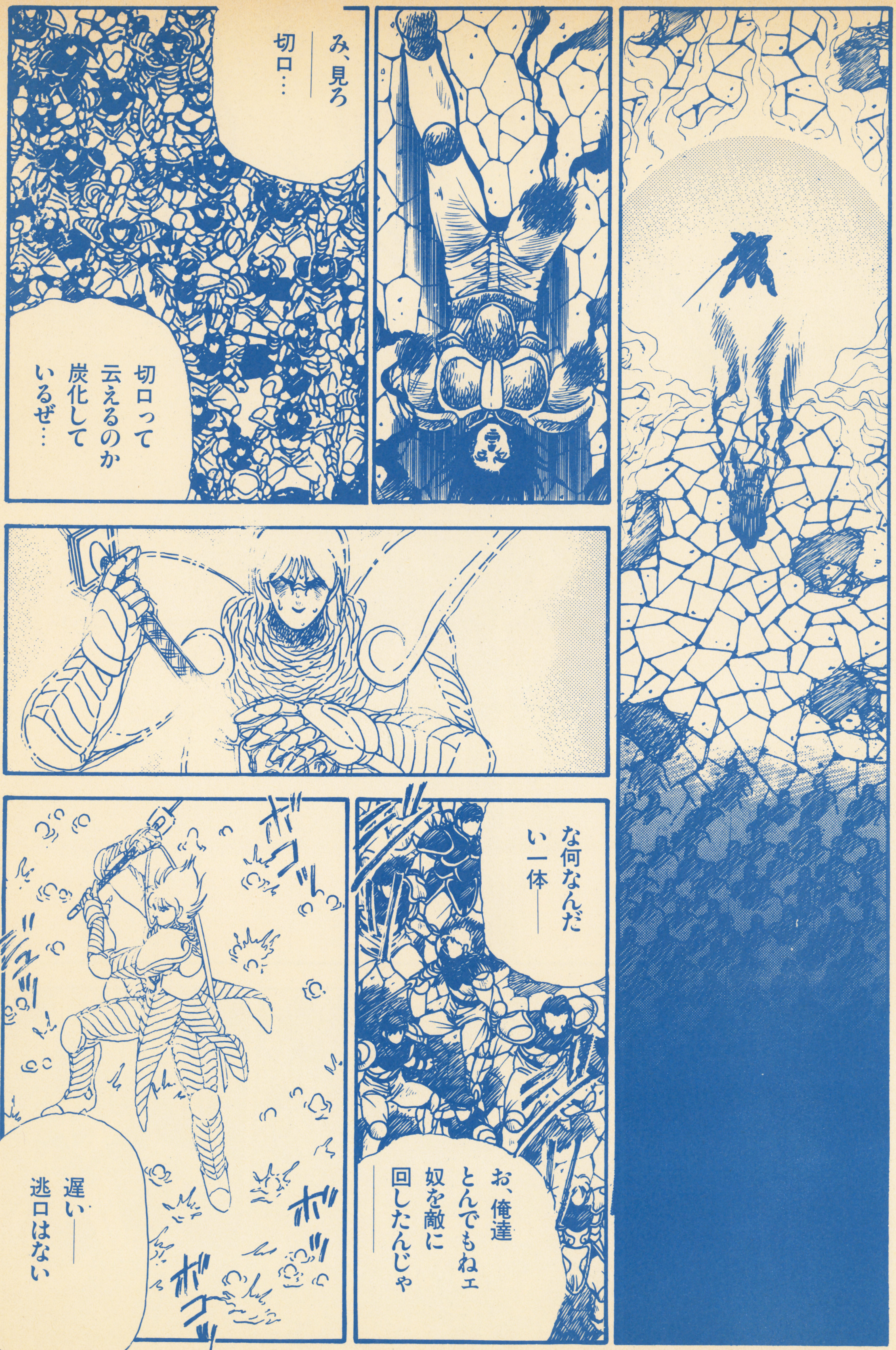


## 星占い天秤座

★9月24日～10月23日生まれ。気持ちがフラフラする時で、彼女（彼）との関係がマンネリ化しつつある人は、あなたの方に浮気心が生じてきそう。本気で恋人チェンジを考えてつきあうのなら良いけれど、いいかげんな気持ちならやめたほうがいいでしょう。今の彼女（彼）とスポーツをしたり、ハイキングにいったりして、リフレッシュするのが良策です。彼女のいない人も本気でアタックすると吉です。あくまで本気でね。

## 星占い蠍座

★10月24日～11月22日生まれ。彼女（彼）との些細なケンカが永遠の別れを暗示しています。相手の方が悪いと思っても、言いたいことは半分に抑えて、じっとがまん。彼女がいる人もいない人も、この時期はプライベートな付き合いは避けて、グループ交際で盛り上がるのがベターです。もちろん、その時知り合った人との個人的な交際は避けた方がいいでしょう。共通の趣味があれば良い友達にはなれます。




## 星占い射手座

★11月23日〜12月22日生まれ。好きな人の前で、正直になれない時です。でも、後悔先に立たず。できるだけ早く大きな心で、彼女（彼）を包んであげることが大切ね。頑固になったり、ひねくれたことを言ったりは、決してしないこと。彼女のいない人や昔の彼女とやり直したい人は、正直な気持ちを思い切って伝えましょう。きっと、相手もあなたの一言を待っているはずです。

## 星占い山羊座

★12月23日～1月20日生まれ。今の状態がすべて不満に感じられます。恋人の態度が気にいらなかったり、クラブ活動をやめたくなったりと心はグラグラ。といって今の状態打破をあせってはダメ。長期的視野に立って、持久戦でいきましょう。片思いの彼女に心を打ち明けるのも、もうしばらく待ったほうが良さそうです。今の自分の立場を明確にすることが、大切です。

## 星占い水瓶座

★1月21日～2月19日生まれ。いろいろな方面から誘惑の手が伸びてきます。でも恋のパートナーはあくまでも慎重に選んでください。外見だけで判断せず、冷静に付き合ってから、決めましょう。彼女（彼）のいる人も冷静さがカギ。さもないと、些細なことでケンカになってしまいそう。彼女のカンシャクを止められるのはあなたの冷静さだけです。

# 星占い 魚座

★2月20日～3月20日生まれ。甘えんぼの女の子から告白される暗示があります。もしアタックされたら積極的に。ただし、気の変わりやすい子なので、覚悟して付き合うこと。逆に、浮気のつもりで付き合った子に、本気になられて困ってしまうことも。いずれにしても、先々のことを考えて行動することが大切です。

## コンテスト情報

●ソニーから新発売されたオーディオ・カセット〈X〉、もうご存じでしょうか? 大型ラベルと透明シールで、自由に自分のレーベルを作れるスグレものです。さて、今ソニーでは、この〈X〉を使ってコンテストを開催中。「とっておきアートコース」と「とっておきサウンドコース」の2コースで、入賞者にはパーソナルコンポ〈ピクシー〉など超豪華な賞品が用意されている。詳しくは、ソニー商品取り扱い店店頭の応募チラシをご覧ください。募集期間は7月20日まで。

# おハガキ・イラスト待ってます

●ウィザードリィ競作短編集「ウィザードリィ・小説アンソロジー」の執筆に意欲を燃やす、ベニー松山氏にはげましのおたよりを。「風よ。龍に届いているか」の感想や、今後の作品へのリクエストなどを添えていただけると、より嬉しいです。毎回イメージ作りに一役かってくれている高橋政輝氏にも、ぜひ楽しいおハガキをお送りください。あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER！編集部 ベニー松山／高橋政輝係まで。

## H・S期待の新刊本

●「I」「II」「III」と3作揃ったPCエンジン版「イース」の全情報を1冊にまとめて、完全攻略本「イースI・II・IIIのすべて」が発売されます。名作イースの生まれた背景や、話題集中の関連グッズまで、イース・ファンにはこたえられない情報満載です。
「イースI・II・IIIのすべて」HIPPON SUPER！編集部編 予価1200円(税込み) 5月下旬発売予定

## コンサートのお知らせ

❖恒例となった「ファミリークラシックコンサート（ドラゴンクエストの世界）」が5回目を迎えることになった。東京交響楽団演奏、コンサートマスター小森谷巧氏による、交響組曲「ドラゴンクエストI・II・III」「ドラゴンクエストIV」をメインに、指揮とお話は、すぎやまこういち氏が務めます。日時／8月15日18時開演 問い合わせ／FC事務局☎03(3446)7765(月～金・12時～18時)チケットぴあ☎03(5237)9990 チケット・セゾン☎03(5990)9990 5月10日チケット発売開始！

## お誕生日おめでとう!

◆このコーナーは、その月がお誕生日の方のお名前を掲載して、お祝いしようというコーナーです。読者の皆さんにお祝いしてほしいよーという方は、ハガキに、お誕生日を証明するもののコピーを貼るか、証明してくれる人にサインをもらって編集部まで。さて、5月生まれの方々です。お誕生日オメデトウ! 青森県・中西敦(8日)/新潟県・小森雄一(25日)/東京都・大越秀明(22日)/愛知県・アチョーカ(12日)/山口県・由岐良太(2日) みんなもハガキ送ってね。

## H・S期待の新刊本

●スーパーファミコン初のRPGとして登場した「ドラッケン」。360度ぐるりと見渡せるスムーズ・スクロールと確立された世界観で人気急上昇中です。さて、そこで登場となるのが攻略&ファン・ブック「ドラッケンのすべて」。ただいま、制作進行中です。
「ドラッケンのすべて」HIPPON SUPER!編集部編 予価1200円(税込み) 6月発売予定

**おハガキ・イラスト待ってます**

♥単行本も大好評。ますますがんばる石垣環さんにはげましのおたよりを。感想やイラスト、似顔絵等も大歓迎。御一緒にお送りください。

あて先＝〒102 東京都千代田区麹町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部 石垣環係まで。

## H・Sの期待の新刊本

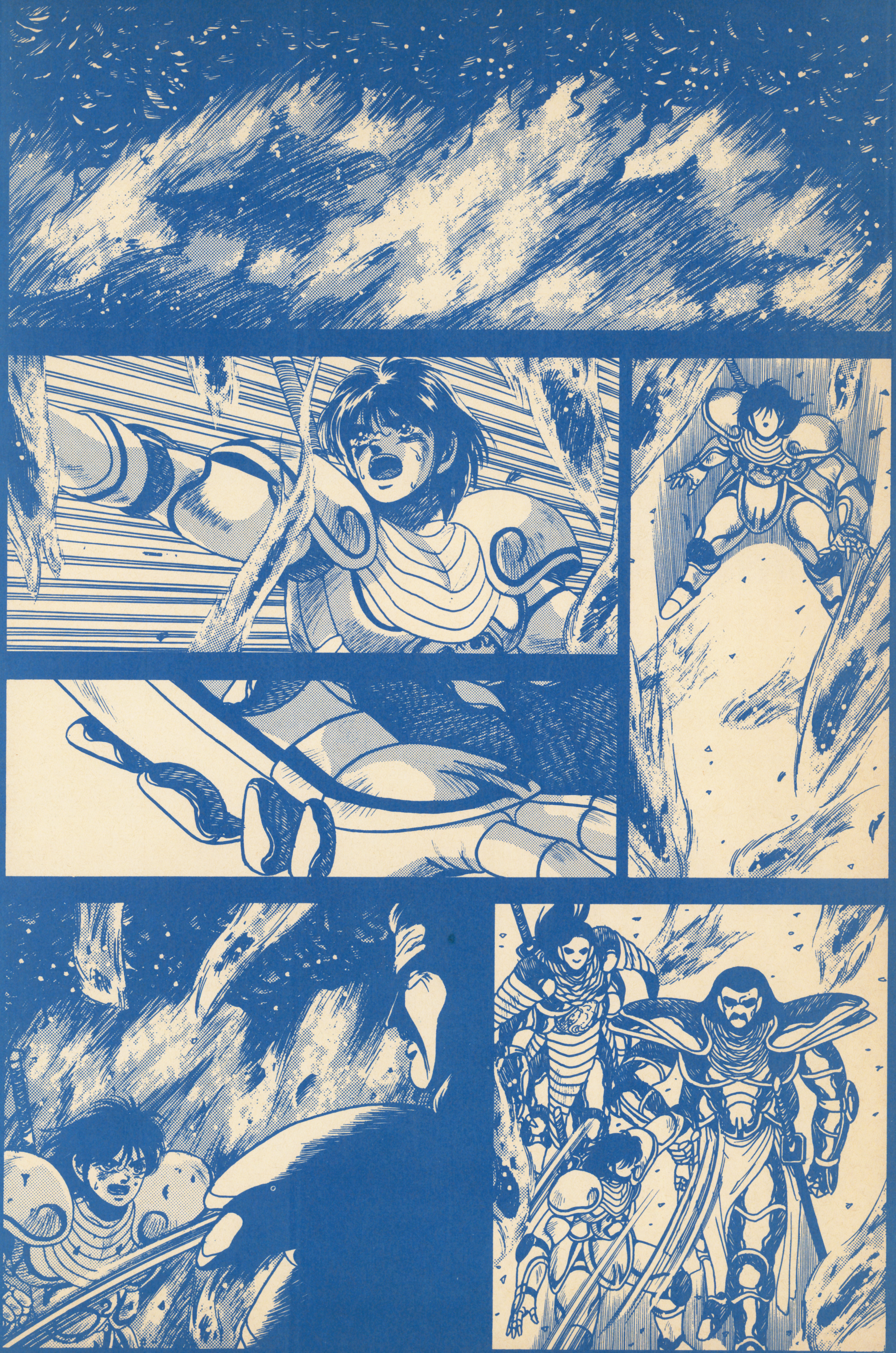
佐山アキラ、手塚一郎、ベニー松山、豪華3名の作家がウィザードリィ小説のもとに集まった！ 個性あふれる3人の思い描くウィザードリィ世界が、じっくり味わえる短編小説集です。「ウィザードリィ・小説アンソロジー」HIPPON SUPER！編集部・編　予価1200円（税込み）6月初旬発売予定。

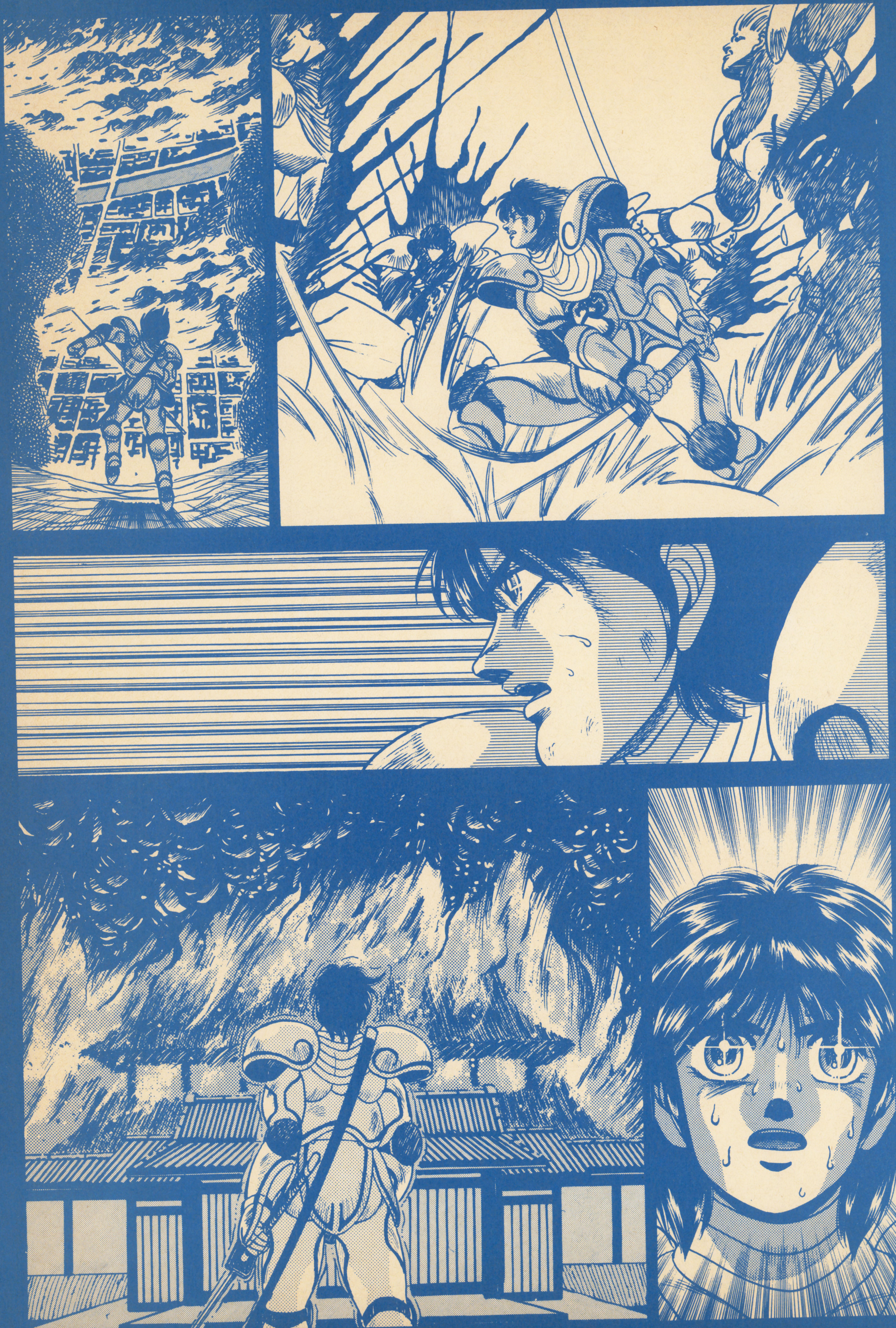
# あやちゃん日記

4月◎日。4月と言えばお花見！きれいだよね、桜って。桜で染め物する時の話を、学生の時に読んだ。すごくきれいな桜色に染め上がるんだけど、桜の花びらでなくて、開花寸前の幹の皮、表面は茶色くてゴツゴツした皮を使うんだっていう話。桜は蕾だけでなく幹にまで桜色の要素を詰めて、全身できれいな桜色になろうと頑張るって作者が言ってた。ちょっと説教くさいな。それにしてもあれだけ散った花びらはどこにいくの?と、桜にこだわったのはひじょーに充実した桜の季節を過ごした自慢であったー。京都天龍寺の枝垂桜、湯豆腐の昼食付！花の命はめちゃくちゃ短いのよー。

## テレフォンサービス情報

●新作「マジカルチェイス」をひっ下げて、ＰＣエンジンに参入を決定した〝パルソフト〟では、ゲーム情報満載のテレフォンサービスを実施中。「マジカルチェイス」に関する情報やその他、いろんな楽しいお話が聞けるチャンスだ。テレカプレゼントなんて企画もあるよ。ぜひ一度ダイヤルしてみて。☎03—5411—4387





## スタッフ募集のお知らせ

⦿HIPPON SUPER!編集部では、只今、編集・ライタースタッフを募集しています。ゲームはもちろん、ファンタジーやコミックに興味のある方、大歓迎です。履歴書に、写真を添付のうえ、〒102 東京都千代田区麴町5—5—5 JICC出版局 HIPPON SUPER!編集部「スタッフ募集」係までお送りください。編集・ライターの経験のある方優遇しますが、未経験者でももちろんけっこうです。勤務時間は応相談。ただし、東京在住、18歳以上の方に限ります。

「ウィザードリィ外伝第2部 鳳凰の塔(後編)」 絶賛発売中!!

ウィザードリィ外伝 第3部

# 復讐鬼の城

## 第4話「修羅」

作/石垣環

Alfa™

ファンの強い要望に応えて
遂に発売決定！

# MISTY BLUE
ミスティ・ブルー

## YUZO KOSHIRO

「ミスティ・ブルー」/古代祐三—アクトレイザー・サウンドボードⅡヴァージョン収録—

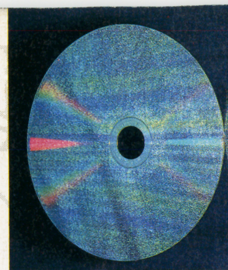
▶収録曲：ミスティ・ブルー／1.In the morning 2.Broken beats 3.Opening 4.Lovers 5.疑惑 6.届かぬ想い 7.Illusion 8.I wanna close to you 9.Misty Blue 10.Hold me tonight 11.Dancing heart 12.Catch the step 13.Theme of enix quest 14.Escape

アクトレイザー—サウンドボードⅡヴァージョン—／15.フィルモア 16.In the castle 17.Boss fight 18.Minotaur 19.ブラッドプール〜カサンドラ 20.神の試練 21.荒野 22.果てしない冒険 23.魔獣現る 24.飛翔 25.七匹の魔物 26.捧げ物 27.Jungle 28.Space Fight

「ミスティ・ブルー」/古代祐三
—アクトレイザー・サウンドボードIIヴァージョン収録—

# 4/21 ON SALE

CD：ALCA-123 税込価格¥2,000
問い合わせ先：アルファレコード株式会社
邦楽部 03-3455-1793 販促部 03-3455-1792



# CD-ROM$^2$の世界

6月下旬発売予定／￥7200（税抜き）
ビクター音楽産業

実写映像とナマ音声で驚かせてくれる
シャーロックホームズの探偵講座』。
古き良き時代の推理物語に君の部屋は
知らぬ間に19世紀のロンドンになる…。

# シャーロックホームズの探偵講座

## CDについて話そうか…

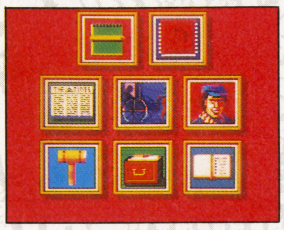
20世紀もまもなく終わらんとしている現在、テレビゲームはどこの家庭にも最低1台は備えられている、当たり前の機械となってきた。

白いもの、黒いもの。大きいもの、小さいもの。16ビットなもの、スーパーなもの。

しかし、どこの製品よりも深く広い可能性に満ちたテレビゲーム・メディアと言えば、今からここで語るものをおいて他には考えられない。そう、賢明なる読者諸君ならばすでにおわかりであろう。CD−ROM$^2$である。

では、なぜCD−ROM$^2$が優れているのか。理由はふたつ。そのひとつめは“大容量”ということだ。価格設定などの問題から、通常のROMカセットが4～8Mバイトが限界なのに対し、CD−ROM$^2$では価格に関係なく、最大540Mバイトまで容量を持たせることができる。しかも、近頃ではプログラムの読み取りヘッドのレーザー光を細くすることにより、さらに4倍の容量を持たせることも可能になってきているという。

ふたつめに挙げられるのが“ナマ音の再生”が可能なことだろう。CDが音楽用としても広く普及しているのを見ればわかるように、CD−ROM$^2$というメディアはゲームを作るうえでも、音楽や音声などの音データを記録する局面において、その真価を発揮する。

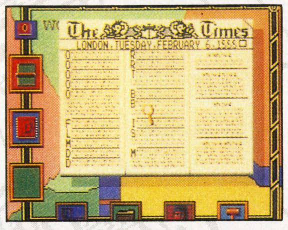


←画面に並ぶ各アイコンのキレイな色使いは最大表示色512色のPCエンジンならではのもの

では、それほど優れた特性を持つCD−ROM$^2$だけに、発売されているゲームがすべて素晴らしいものなのかというと、なかなかそう上手くはゆかないのが世の常だ。あるものは大容量という利点だけにエネルギーを費やし、また、あるものはナマ音が使えるというそのことだけに時間をかける…。

もちろん、CD−ROM$^2$が持つ利点をそれぞれ最大限に活用しようとするのは大事なことである。しかし、それ以前にもっと重要なのは、絵や音といった利点を最大限に生かしつつ、なおかつそれらがゲームを構成する要素として綿密にリンクし合っている、ということなのだ。

現時点で、CD−ROM$^2$はテレビゲームの世界で最も優れたメディアであると言えるだろう。だからこそ、それをより多くの人に知らしめるために、その優位性を100パーセント活用した作品が待ち望まれるのだ。




←新聞のどの欄を調べてもキチンとニュースが記載されているのは、CDの大容量のおかげだ

## ホームズは実在したか？

今回紹介する作品は『シャーロックホームズの探偵講座』であるが、その解説に入る前に、ゲームのベースとなっている“シャーロックホームズ”とはどのようなものなのかを、具体的に説明してゆくとしよう。

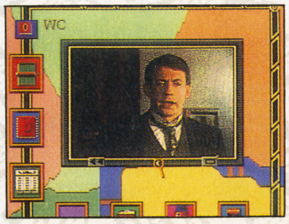
シャーロックホームズとは英国の作家コナン・ドイルが創作した人物で、冷静な判断力と明晰な頭脳、それにちょっとしたユーモアをも備えた名探偵だ。舞台となるのは、ロマンチックな霧と神秘の雲に包まれた19世紀のロンドン。そこでホームズは助手のワトソンとともに、ベイカー街221bにある探偵事務所を拠点として、捜査を展開していた。

ホームズ・シリーズはデビュー作『緋色の研究』(1887年）から、原作者であるドイルが1930年に亡くなるまで、長編・短編合わせて60編ものエピソードが書かれている。これらは56ヵ国語に翻訳されて世界中の人々に愛読され続け、現在も最高の探偵小説としての地位を他者に譲らないという。

作品としてのホームズを語る際に、絶対に欠かすことのできないものが“シャーロキアン”の存在だろう。シャーロキアンとは熱狂的ホームズ・ファンの総称。彼らは本国イギリスだけでなく、シリーズが翻訳されている国には必ずといっていいほど存在し、ホームズ研究会など、様々な形で活動している。

日本に初めてホームズ・シリーズが紹介されたのは1894年（明治27年）と比較的古い。そのあたりの歴史性も手伝ってか、研究好きな日本人らしく日本最大のシャーロキアン集団である日本シャーロック・ホームズ・クラブは、その会員数において世界でも最大規模の約1300人を誇るという。

シャーロキアンがただのファンクラブと異なるのは、ホームズを虚構でありながらも実在の人物としてとらえ、その活躍の歴史を研究していることだ。彼らがそうすることの背景には、すなわち『シャーロックホームズ』の人生を描いた物語にそれだけリアリティがあった、というに他ならない。



←彼が主演の俳優。ホームズを演ずるにあたり、彼はシャーロキアンに認められるだろうか？

## 君がホームズになるとき

ここらでCD−ROM$^2$ 用ソフト『シャーロックホームズの探偵講座』について、読者諸君に説明するべきときがやってきたようだ。まずはゲームの概略から話してゆこう。

このゲームはアドベンチャー・ゲーム（通称ＡＶＧ）と呼ばれる種類のもので、ゲームをスタートするとプレイヤーである君たちは名探偵ホームズ自身に扮することができる。

穏やかな昼下がり、君はベイカー街のオフィスで愛用のパイプをくわえ、ロッキングチェアの上でくつろいでいる。と、そこへひときわ大きな足音が駆け込んできた。助手のワトソンだ。手にはタイムズ紙。どうやらまた事件のようだ。スコットランドヤード（ロンドン警視庁）も一目置くほどの名探偵である君は、さっそくワトソンを連れ立って調査に乗り出した…。

このソフトに収録されている事件は３件。どれも1981年に米国Sleuth publications 社より出版された、同名タイトルの本から題材を取っている。第１話が『ミイラの呪い』。

――ロンドン大学のエジプト学教授Ｊ・ウィンティバンク氏が古代エジプト人の包帯で絞殺された。これで同様の殺人事件は連続３件。ロンドン中は“ミイラによる殺人事件”として大騒ぎだ。怨恨による偽装殺人か、それとも本当にミイラの呪いなのか…？

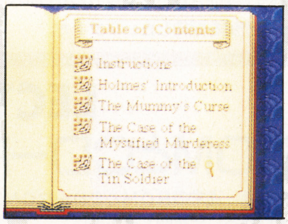
第２話は『不思議な殺人者』。

――ある夏の日、Ｇ・クラレンドンという男がホテル内で死んでいた。死体の上にはピストルを持った女性が倒れており、警察はその女性を容疑者として拘留した。しかし、彼女を知る人々は彼女が殺人を犯せるような人間ではないと、ホームズに事件の究明を依頼してきた。真犯人は誰か？　その動機は？　それとも彼女が…？

そして第３話は『スズの兵隊』。

――Ｆ・アームステッド将軍が何者かに殺害された。彼にはトンティという保険金の受け取り資格があり、その資格を剥奪するのが殺された理由ではないかと警察は考えている。殺された日の朝、将軍に謎の訪問者があり、将軍は手渡された手紙を見て青ざめた顔をしていたと、執事は語っている。その手紙には何が書かれていたのか。その訪問者は誰で、なんの目的で将軍を訪ねたのだろうか…？

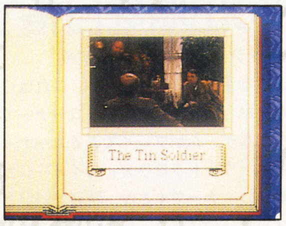
と、以上のように、ホームズ・シリーズだけあって、非常に本格的な推理物語に仕上がっている。プレイヤーは各種のアイコンで資料閲覧、聞き込みなどを繰り返して証拠を固めてほしい。目指すは裁判所。ホームズたる者、裁判長の質問にはすべて明快な答えと証拠を用意しておかなければね。




←３つの話はどれから始めてもいい。そう、ホームズはどの本から読んでも楽しいのと同様に

このゲーム最大の特徴とも言えるのが、人物その他のグラフィックだ。これまでのアドベンチャーゲームのグラフィックといえば、イラストとして描かれたものが多かったが、ここでは、実写を取り込んでリアルに再現。しかも、ただの写真ではない。実際にホームズの故郷ロンドンで俳優を使って撮影された、映画さながらの動画映像なのである。

動画枚数は１秒間に10コマ。本物の映画には及ばないが、日本で広く普及しているセルアニメーションが秒間８コマなのを考えれば、このゲームの映像がいかに人間味のある動きをしているかがわかることだろう。なにしろホームズが鼻をヒクリと動かす仕草さえ視認できるのだ。CD−ROM$^2$ の特徴のひとつである“大容量”のメモリが、たくさんの絵を書くことに適しているのはすでに知られている。けれど、そのことがプレイヤーにそれをゲームと忘れさせるほどの効果を持っているとは、まさに驚くほかない。




←これがゲームの画面に見えますか？　決して写真をハメ込み合成したものではありませんぞ

CD−ROM$^2$ の持つ“ナマ音の再生”という特徴も、このゲームでは効果的に利用されている。いや、効果的というよりは、むしろここがこのゲームのポイントと言ってもいいのかもしれない。

通常、アドベンチャーゲームといえばアイコンもしくはコマンドで主人公の行動を選択し、行なった行動に対しては登場人物などが文字情報によるセリフでリアクションしてくれるものだ。ところが、このゲームでは一切のセリフをすべてナマ音（声優の肉声）で再生しているのである。

文字で観せられるよりは、声で聴いたほうがより現実の体験に近くなる。けれどちょっと待ってほしい。たしかに文字よりも声のほうがリアルではあるが、アドベンチャーゲームに関しては問題点がないわけではないのだ。

眼で見た文字よりも耳で聴いた言葉のほうが心には残りにくい。特に重要な情報などが多く飛び交うアドベンチャーゲームでは、情報の聴き漏らしは致命的な欠点となる。したがって、ゲーム進行の容易さという点から考えれば、本当は文字でのメッセージ表示のほうが適しているのである。

では、なぜこのゲームではナマ音のほうを優先させているのか？　答えは簡単だ。それはこのゲームが“ホームズ”だからである。テレビ画面には原作のイメージ通りのホームズが登場し、これまた原作通りのワトソンと、原作通りの軽妙な推理合戦を繰り広げる。これを文字でやっていれば、たしかに謎解きは易しくなるかもしれないが、もうひとつのホームズ作品として考えるときに、どこか味気のないものになっていただろう。

絵と音が綿密にリンクし、さらにプレイヤーが物語に入り込める、これこそがCD−ROM$^2$ の新しい世界の、入口かもしれない…。

←（俳優の）口の動きと（日本語の）音声が少々ズレるのはご愛敬。言わば吹き替えの感覚だ

## A·V·G アドベンチャーゲーム とはどういうものか？

あらかじめ設定されたストーリーの中にプレイヤーが入り込み、主人公となってヒントや情報を集めながら謎を解いてゆくタイプのゲーム。今ではゲームのジャンルも数多くあるが、コンピュータゲームとしての歴史では、かなり古くからあるジャンル。

本来、文字入力のできるキーボードがついたパソコン上で、広く楽しまれていたが、『ポートピア連続殺人事件』（エニックス）のようなコマンド入力方式のものの登場で、家庭用テレビゲームとしても定着した。

さらに、パソコンや家庭用ゲーム機に登場する以前は、物語の岐路を自分で選択できる“ゲームブック”という形で楽しまれており、一時期はブームにもなった。現在でも地味ながら根強いファンが多いため、ヒットしたファミコンのキャラクターをゲームブック化したものなど、数種類が出版されている。

コンピューター版ＡＶＧの良いところは、ストーリーの展開に合わせて絵や音が演出してくれることだが、その意味では今回の『シャーロックホームズの探偵講座』は、ＡＶＧの究極といえるのかもしれない。

©1991 ICOM SIMULATIONS, INC. ©1989 SLEUTH PUBLICATIONS. LTD. ©1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC.

# CD-ROM²の世界 Column & Column

磁気テープ、ROM、磁気ディスクについでCD-ROMは第3の記憶媒体だ！

## INTERVIEW

### ゲームからメディアの出版を目指す

株式会社 ビクター音楽産業 ニューメディア事業部 小森次長

――まずニューメディア事業部では今、何が行なわれているのかをお聞かせください。

小森 ここでは主にファミコン、スーパーファミコン、PCエンジン、パソコンなどの家庭用ゲームソフトの開発をしています。ほかにも、ゲームだけでなくホーム、ホビー関連のニューメディア開発ですね。もともと音楽制作会社ですからゲームミュージックも手掛けていますし、つまりコンピュータが介在するメディアソフトを、研究・開発しています。比率としてはゲーム関連とその他の業務で8対2くらいです。

――CD-ROM²のソフトについては、どのように考えていらっしゃるのでしょう。

小森 我社ではCD-ROM²用ソフト第1弾で、酒井法子をイメージキャラクターとして起用した「鏡の国のレジェンド」というアドベンチャーゲームを発売しました。CD-ROM²の持つ柔軟性をゲーム以外のところで開拓させたい、という気持ちがありましたから、その後はディスクマガジンや図鑑などの一風変わったモノを発売してきました。ゲームでしたら、RPGのような作品にも可能な限りチャレンジしてゆきたいと思っています。

――ディスクマガジンというのは…？

小森 「ウルトラBOX」という年4回の季刊で発売しているCD-ROM²用ディスクマガジンです。内容は、普通の雑誌のような星占いのコーナーや、これはCD-ROM²だからこそ可能なコーナーですが簡単なゲームがプレイできるコーナー、あとは「ウルトラBOX」のイメージガール募集コーナーですとか、読者といいますかユーザーの投稿コーナーがあります。CD-ROM²の可能性を上手く生かすことのできた作品といえます。

――まさしくニューメディアの開発ですね。

小森 そうです（笑）次は5月末発売です。

――今後「ウルトラBOX」はどのように展開するでしょうか。月刊になるとか。

小森 それはまだなんとも言えませんが、今後は、「ウルトラBOX」ガールの中からアイドルが誕生していけばおもしろいのではないかと思っています。「ウルトラBOX」だけでなく、図鑑のようなデーターベースの開発にも力を入れていきたいです。

↑小森さんを始め、ビクター音産ニューメディア事業部とユーザーの期待を背負った、これが「ウルトラBOX」だ！ 一見の価値は大アリ

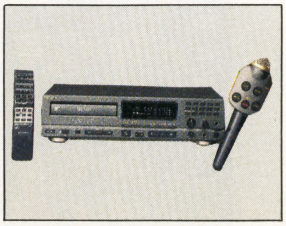
## TOPICS

### 広がり続ける、CD-Gの世界！

CDのデジタル音声とコンピュータグラフィックス（静止画）の絵や文字をテレビモニター上に映し出して同時に楽しむことができるのがCDグラフィックス（CD-G）だ。業務用としてカラオケバーなどでその存在を知っている人も多いだろう。

もし、このような機能を持ったCDプレイヤーが各家庭にあったりしたら、楽しそうだよね。家にいながらカラオケボックスを体験できたり、ノイズの無い美しい音楽を聞きながら、さらに美しい映像を鑑賞することができたり。そういう機能を持った、家庭用のAV機器ってありそうで無かったんだ。しかし、さすがハイテク大国我がニッポン。「CDP-K2G」（ソニー）というのが発売されました。これカラオケ機能が充実しているから「音と映像がつくりだす気持ちのイイ世界の中に、シンガーとして参加できるなんて強烈に気持ち良さそう！」という人にはうってつけ。

CD-ROM²から広がり始めた、音と映像のニューメディア。限りない可能性をどこまで開花させることができるのか？ガンバレ、電化製品大国我がニッポン！



↑さすがCD-G！感心せずにはいられない。ン～なるほど



## DISK LIBRARY

### 恐竜図鑑「マジカルサウルスツアー」

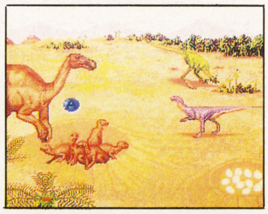
■'90年8月24日発売 ■8700円（税抜き） ■ビクター音楽産業

ビクター音楽産業が過去に発売していた、もうひとつの〝ゲームじゃないゲーム〟それが今から紹介する「マジカルサウルスツアー」だ！ これは「最新恐竜図解大辞典」というサブタイトルが示す通り、CD-ROM²を使った、見て聞くデータベースいわば動く図鑑といったところ。

内容は名前で引くデーターベースのように推定体長、推定体重から解説までを調べることができたり、各時代、各地域を指定して恐竜たちの生活を見るパノラマ画面や恐竜の骨格を表示してくれる画面で、彼らの生態を知ることもできる。またバラエティーボックスというコーナーでは、恐竜に関する雑学を楽しめる。まさに恐竜知識が盛りだくさん！ そのほか、進化の系統樹から恐竜を探すこともできる。系統樹というのは、動植物の類縁関係と系統を樹木のように図示したもので「マジカルサウルスツアー」の場合は画面の右へ行くほど恐竜が進化しているということになる。さらに生物学上の分類名から恐竜を調べることもできるので、専門的な知識も充実している。

昨年の8月24日にビクター音楽産業から8700円で発売された「マジカルサウルスツアー」続編を期待したいソフトだ。

↑世の中、確実に進化しているよね。図鑑も同様。確実に進化しているのだよ。ウン



↑場所を取ることでは定評のある百科辞典。でも、これからはちがうわ。場所取らずヨ

↑図鑑の絵が動いてしまう、しかもそれが恐竜だなんて！ くわえて自分はアンモナイトだ！

## LECTURE/2

### ROMとCD-ROMの違いとは？

今回は、通常のROMとCD-ROMとの違いについて説明してみたい。

まず、ROMとは〝リード・オンリー・メモリー〟の略で「読み出し専用の記憶素子」のことだ。これはROMもCD-ROMも意味は同じ。どちらもプログラムを記憶させておくために使われるもので、ROMならばファミコンなどのカセットの中に入っているし、CD-ROMは文字通りCD-ROMのディスクそのもののことだ。

しかし、決定的に違うところが3つある。

ひとつは容量。現時点ではゲーム用のROMはひとつあたり4メガくらいが限界だけど、CD-ROMは540メガもの大容量を持っている。技術的にはROMでも大容量にすることは可能だが、コストの面から見て、それは当分ありえないだろう。

ふたつめはアクセスのスピード。ROMは直接電気信号を読み出すのでアクセス時間をまったく感じさせないが、CD-ROMはディスク上の情報を拾い出してからマシン（PCエンジン）の中で電気信号に変えているので、アクセスが遅くなる。

3つめは価格。ROMは半導体を使用するので非常に高価なものだが、CD-ROMは簡単に言ってアルミと樹脂だけで出来ているようなものだから、安く作れるのだ。

このように記憶媒体としては双方に一長一短があるわけだが、ではそれがゲームにどう影響するかは、次回のこのコーナーで。

↑どんなに面倒な情報（データ）のやりとりでも、ROMならばホンの一瞬で行なってしまう

↑近頃はかなり早くなったが、アクセスに時間がかかるのがCD-ROMの唯一の弱点

PC Engine
NEC
ようこそ、光(ロム)のワンダーランドへ。
ビジュアル、サウンド、情報量。すべてがケタちがいにすごい。
超未来仕様エンターテイメントマシンが、未体験の興奮へ誘う。
他の追随を許さない540メガバイトの大容量。生の音楽や肉声を再現するCDならではのデジタルサウンド。そして、ハイクオリティーな感動を約束する独走のソフトラインナップ。コア構想いよいよ加速。もう、ロムロムマシンから目が、耳が離せない。
ROM ROM
HE system
PCエンジンCD-ROM²システム(CDR-30A+IFU-30A)
標準価格57,300円(税別)
※PCエンジンコアグラフィックス〈標準価格24,800円(税別)〉ROM²アンプ〈標準価格24,800円(税別)スピーカーを含む〉は別売りです
過激に燃える。知的に酔う。最先端にして超名作、ロムロムソフト続々登場。
美麗グラフィック、超デカキャラの画期的シューティング
ライザンバーII
6月発売予定　希望小売価格6,800円(税別)
特殊攻撃を可能にするエネルギーチャージシステムや、巡航速度の4倍のスピードを誇る緊急加速システム「オーバー・ブースト」などの多彩な攻撃方法で、宇宙の脅威ゾウルエンパイアに立ち向かえ!
C DATA WEST
100場面におよぶ驚異のビデオシーン。新機軸アドベンチャー。
シャーロック・ホームズの探偵講座
6月発売予定　希望小売価格7,200円(税別)
話す。行動する。実写ビデオの取り込みによる劇場映画のようなビデオシーン。舞台はホームズの活躍した19世紀のロンドン。さまざまなデータを分析し、君の推理で3つの超難解な殺人事件を解決しよう!
C 1991 ICOM SIMULATION, INC
C 1991 VICTOR MUSICAL INDUSTRIES, INC
C 1989 SLEUTH PUBLICATIONS, LTD.
PUBLISHD UNDER LICENCE FROM ICOM SIMULATION, INC
大竹まこと
※ビデオ入力端子のないテレビと接続する場合には、別売のRFユニット〈PI-AN3:標準価格4,980円(税別)〉が必要になります
日本電気ホームエレクトロニクス株式会社

# DRAGON QUEST MASTER'S CLUB

ちょっぴり充電期間を経たマスターズクラブが、ドラクエシリーズのマスターズクラブとなって再登場です！

# お待たせしました!!いよいよ復活です!!

## DRAGON QUEST 友の会

### ドラクエV制作発表にドキドキ！

Vの発売が発表されて「トーゼンだろ！」なんて思いつつも、すごくうれしかったです。ドラクエの世界がどのように描かれるのか、いまから楽しみです!! 前作ではAIがゲームのおもしろさを半減した！ とか謎が簡単すぎる！ なんて言ってた人もやはりムズムズしてくるはず。これがドラクエのすごいところだと思うのですが。

待ってましたの再スタート！ みんなでマスターズクラブを盛り上げましょう！

No.0207 大阪府・平新一

一発目から応援ありがとう！ ドラクエVネタは特に歓迎しています。例によって予想とか希望とかをよろしくね。

### サブタイトルがいい！

みんなはドラクエのタイトルの中で何が1番好きですか？ 私はドラゴンクエストV 天空の花嫁が1番ですね。他の4つとは何か違う雰囲気がありません？

No.0424 福岡県・銀の丸

ちょっとオトナな感じかもしれませんね、ぱふぱふ。続けてサブタイトルネタで行ってみましょう。

▲No.0569 静岡県・狐火☆りん

▲No.0211 東京都・樹羅ゆりや

▲No.0708 大阪府・Mr.ドラクエ

### 天空の花嫁は誰？

天空の花嫁かあ。今までとだいぶイメージ違いますよねえ…。これって勇者が天空にお嫁さんをもらいに行く話なのかなあ…。きっと違うでしょうねえ。じゃ、天空に花嫁さんを見に行くのかなあ？ 違うだろーなー。よしっ、これでどーだっ!! 天空の花嫁は勇者のお母さん、その子供が勇者！ってのはどーでしょーか？

No.0606 愛知県・天野裕子

お母さんがサブタイトルですか？ そりゃすごいマザコン勇者かもしれませんねえ、トホホ。しかし勇者の花嫁捜しっていうのもピンとこないし…

### ストーリーを予想する

サブタイトルから判断して、大方の予想は「嫁捜し」でしょうが、私は逆だと思います。といっても「嫁から逃げる」というわけではありません。シンデレラのように、身分の低い者が身分の高い者と愛し合うサクセスストーリーは、万人が納得できるでしょうし、もちろん主人公が人間、相手は天空人となるでしょう。

しかしこれでは「天空の花婿」になるのではないでしょうか？「天空の花嫁」を素直にとれば「天空に嫁ぐ花嫁」になると思うんですが…。つまり、これは「婿捜し」がテーマであると思います。

そして、戦士である父。彼は自分の娘を跡取りの戦士として、男として育てようとしたという物語の背景を隠すために、主人公の少年時代をプレイさせるのでは…と思います。そういえばIIIの女勇者も男として育てられましたっけ…。

No.0194 北海道・引田天空

引田くんお得意のぶっとび予想ですね…。あの筋肉質な主人公が女ですか？ まあ鍛練次第では女でもああなるんでしょうかねえ。ちょっぴり困りますね。さて、みなさんの予想はどうですか？

▲No.0455 熊本県・BLACK-F・K

## 募集

当マスターズクラブではおたよりを大募集しています。ドラクエVに限らず、ドラクエシリーズに関してならなんでもOKです。ただし、ハガキには必ず住所・氏名を記入してください。会員番号を持っている人は番号もね。番号は掲載されれば必ずもらえます。新しい読者さんはガンバッてナンバーを獲得してください。

それから、毎号テーマを決めていきますのでテーマのおたよりもよろしく！ 次号のテーマはとりあえずこの3つ！

●**サブタイトルからストーリー予想!!**

今号で特集したようなストーリー予想。おバカなもの、マジメなもの、バラエティあふれるおたよりをお待ちしてます。

●**ドラクエVのキャラクターは何者!?**

既に発表済のメインキャラ4人。概要はわかったような気がするけど、イマイチ雰囲気つかめないなってところ。これらを明確に、ズバッと予測してみましょう。

●**ドラクエシリーズのキャラクターはここが魅力！**

ドラクエI〜IVまでのキャラクターのうち、ごひいきのキャラクターをあげてください。もちろん理由つきでね。それも単なる感情的な理由ではなくて、理論的な理由がついていると非常にうれしいです。キミだけのお気に入りな理由を教えてほしいな！

以上ですが、テーマ以外のおたよりも大歓迎!! イラストも、単なる似顔絵よりはなにか訴えてくるものがあるようなヤツをガシガシ採用していきたいんで、そこんとこよろしくお願いします！

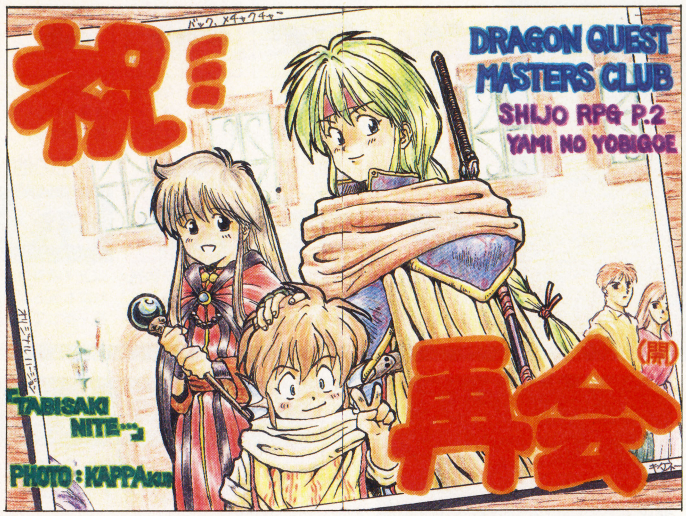
▶No.0249 大阪府・R.アイリン

◆DQマスターズクラブ主催

# 誌上RPG・第2部▶もスタートするっ!!

## 闇の呼び声—選ばれし者たちの伝説—

**盛り上がりつつあった、誌上RPG。突然のお休みに悔しがってた人も多い。しかし、ここで復活を宣言！**




### ■キミのハガキが物語をつくる

さあ、いよいよお待たせっ！　の誌上ＲＰＧがスタートです。ルールは以前とまったくかわりません！　新しい読者さんのために、ちょっぴり紹介してしまいましょう。遊びかたは基本的にゲームブックと一緒。選択肢の中から好きなものを選んで読み進めて行けばいいのです。

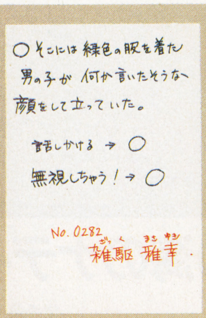
ただし、全然違うのが、会員のみなさんのハガキによってゲームが構成されているということ。ハガキとハガキをつなぎあわせてひとつのストーリーを作り上げてしまおうという大それた企画なのです。

まあ、ゲームを読んでいくだけってのも楽しいけど、参加することに大きな意義がある!!　てなわけでみなさんのおハガキを大募集いたします。真面目なもの、突拍子もないもの、お笑いもの、なんでもかまいません。どんどん投稿してくださいね！

### ■ハガキの書き方

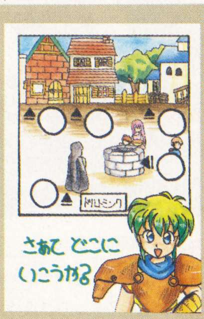
書き方はズバリ下の通り！　ネタに選択肢をつけてください。文字ネタは選択肢さえあればなんでもＯＫ。ただし、読めない文字は困ります。イラストネタはまん中のハガキのように、選択肢をウインド状のカコミのなかに記入してください。モチロン右のハガキのような例外だって認めてますから自由な発想で書いてくださいな。

**書き方例**




▲No.0282　雑駆雅幸
見やすければどんなのでもかまいません。大きめの字でしっかり書くと目立ちます。

▲No.0286　岩手県・いずみ～ん
イラストネタです。選択肢の数字は書き込まないでぽっかり開けておいてくださいね。




▲No.0206　沖縄県・あすか
町の中での行動は、こういったキーのハガキも重要です。その他の例外もＯＫですよ。

### ■こんなハガキを募集する！

募集している項目は町の中（店、メッセージ他）フィールド(アクシデント、メッセージ他）ダンジョン(フィールドに同じ)モンスターなどなんでもあり。特にハガキとハガキのつなぎメッセージは倍率が低くてねらい目！　「しかしなにもなかった」みたいな動作の後に起こるできごとをひとつよろしくお願いしたいところです。

ストーリーは第２部の続きから始めるので、次回はダンジョン内でのハガキをメインに募集しますよ。トラップや洞窟にひそむモンスター、中にいるかもしれない味方キャラ、"闇"を操るキャラ、その他意表をつくハガキを募集します。あて先は左下の通りですが、係名を「HIPPON SUPER、ドラクエマスターズクラブ誌上ＲＰＧ係」に

## STORY

賢者ソロモンはハサム王国を覆おうとしている"闇"に気付く。しかし、自分の力だけでは"闇"を封印しかねることも知っており、自らを３種の盾、鎧、兜にかえて３人の"選ばれし者"の出現を待っていた…。

† † †

ルルドの町に住むフィナは選ばれし者の１人。ラドを連れて"闇"を封印しに旅立つことにした。手には選ばれし者に出会うと光りだす"選ばれしものの石"を握りしめて。

人々の話ではこの"闇"が広がる元凶が、賢者ソロモンの４人の弟子のうちの１人、水仙のメーデイルによるものらしいということだった。

† † †

フィナたちは、南の町、ドルトミングでマフィンを仲間にする。彼女は魔法使い見習いだが、ただの魔法使いではなく、何か秘められた力を持っているらしい。

町を出た３人は、町の近くにある東の洞窟へ、彼女たちの探している"何か"を求めて侵入するのだった…。

### 前回までの流れ

**ハサム王国**

**ルルドの町**
- 出発を決心するフィナ
- 選ばれし者の石を手に入れる
- ラドを仲間に

↓

**精霊の森**
- 不思議な腕輪を手に入れる

↓

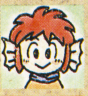
**ドルトミング**
- マフィンを仲間にする
- 誘惑の剣を手に入れる

↓

**東の洞窟へ**

### CHARACTER

●**フィナ**
主人公。16才。元気印の明るすぎる少女。細かな思いやりもある。剣の腕前は相当なもの



●**ラド**
仮の姿は少年だけど、本当はホワイトドラゴンの幼生。特殊能力に吹雪のブレスがある。

●**マフィン**
魔法使い見習い。まだまだ未熟で呪文を間違えることも…。後先を考えない困った少女。

●**ヴァユ**
フィナたちの後をつけ、謎の行動をとる青年。味方か敵かはわからない。黒き魔剣士と呼ばれ、魔法も使いこなせる凄腕の剣士。

●**水仙のメーデイル・アルス・エイリュウ**
メーデイルは"闇"を世にはびこらせた張本人。闇の帝王復活を狙う。表向きはドルトミングの地方領主。アルスはメーデイルの直属の部下。エイリュウはアルスの命に従い動き始めた。

# 役立ちコマンドデータバンク

ゴールデンウィーク真っ只中、のんびりゲームをするにはもってこい。かしわ餅片手に、ハリキッて技を探しましょう。途中で投げ出してしまったゲームをプレイし直す、よい機会でもありますねっ！

## データ項目

| ソフト名 | 内容 | ソフト名 | 内容 |
|---|---|---|---|
| ふしぎの海のナディア | ③ | 地獄極楽丸 | ⑧ |
| 究極タイガー | ⑧ | 暴れん坊天狗 | ⑧ |
| ワンダラーズフロムイース | ⑤ | レッスルボール | ③ |
| ダウンロード2 | ⑤ | エグザイル | ⑤ |
| ダライアスツイン | ⑦ | ジャンボ尾崎のホールインワン | ⑤ |
| 大航海時代 | ⑧ | 4コマ技 スーパー桃太郎電鉄 | ⑧ |

掲載データ項目は全部で12。ソフト名と技の内容は上記の通り。どのゲームのどんな種類の技かが、ひと目でわかるようになっています。内容部の数字は右のイラスト表記説明の番号と対応しています。最近、サウンドテスト、ミュージックモードなどの技が多く見られるので、新しく"音楽"の項目を設けました。また、今回から"4コマまんがで技紹介"も仲間入り。こちらも募集しますので、ふるって投稿お願いいたしやす！

## イラスト表記説明

①無敵　マイキャラが無敵になり、死なないヤラレない。

②コンティニュー　ゲームオーバー時に続きができる、回数を増加。

③面セレクト　プレイしたい面を選び、そこからプレイできる。

④隠れ画面　通常のプレイでは見られない画面を出せる。

⑤音楽　ゲーム中に使われているＢＧＭやＳＥを聞ける。

⑥バグ　プログラム上のミスを誘発。変な画面を出せる。

⑦増殖　マイキャラの残数を増やすことができる。

⑧その他　以上７項目のどれにも属さない技を指している。

**欄外データバンク**

MD―究極タイガー…ゲームクリアしなくてもエンディングを見ることができる。タイトル画面のときスタートし、バックを緑色に。次に、コントローラーのボタンを上、下、右、左、A、B、Cの順に押す。スタートすれば画面が真っ白になり、エンディングが始まる。

## MD 面セレクト ふしぎの海のナディア

岩手県・三浦文太

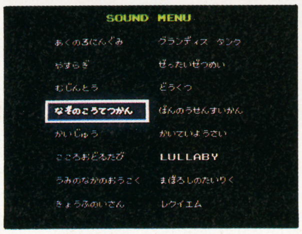
### パスワード一発で気に入った章を何回も遊ぼう

1～6までの章構成で成り立っている「ナディア」。その2～6章のうち、どこからでも始めることができるぞ。パスワード入力画面にし、右表のパスワードを入力するだけ。

パスワードを読んでみると、ひとつのコトバになっていることに気づくはず。そう、実は、それぞれのパスワードは各章の見出しのようになっている。3章のみタイトルと一致。

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

⬆パスワード入力画面からすべてが始まる。ひとつのコトバになっているので、憶えやすく入力しやすいところがミソ。それぞれのパスワードは対応する章をクリアすれば、自動的に現われるぞ。まるで、合いコトバのようだね




⬆ミュージックモードの曲には、それぞれに曲名がついている。その中に「なぞのこうてつかん」を発見。その他は見つからず

⬅苦労せずして先の面へ。しかし、ストーリーが分からなくなるので、このあとイヤというほど苦労するぞ

| 章 | パスワード |
|---|---|
| 2 | まりーのしま |
| 3 | なぞのこうてつかん |
| 4 | うらぎりのえれくとら |
| 5 | ねおあとらんていす |
| 6 | だいだんえん |

使用上の注意……ゲームクリア後、印象に残った章をもう一度プレイ、先の章を偵察、くらいの利用に止めよう。いきなり先に進んでも話が分からずバランスが崩れるだけだぞ。

## MD その他 究極タイガー

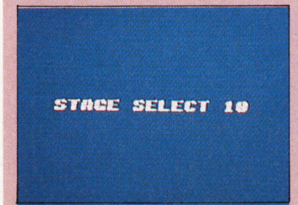
山形県・小野田尚平

### アイテムを取らなくてもパワーアップできる

プレイに役立つ正攻法技を3つ紹介。ステージセレクトとパワーアップ技だ。コントローラーからのコマンド入力ばかり。しかし、メガドライブの✚ボタンは正確な方向入力がしにくいので、落ち着いてゆっくり行うようにしよう。また、これら3つの技は、すべて組み合わせて使うことができ、しかも残機数のあるかぎり回数に制限なく使用できるのだ。

| 成功率 | 80% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

### ステージセレクト




⬅イッキに最終ステージへいくこともできる。苦手ステージの練習にはもってこいだね

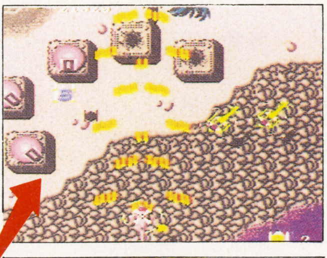
タイトル画面でスタートし、背景を緑色にする。次に✚ボタンを上、下、右、左の順に押しゲームスタート。すると薄緑の背景になり、1～10ステージまで✚ボタンで選択できる。

### ショット＆ボム パワーアップ

敵の猛攻に耐えるのに欠かせないパワーアップ。ショットは最高、ボムはいくつでも撃つことができるようになる。たとえヤラレてもその度にコマンド入力してやればパワーアップできる。

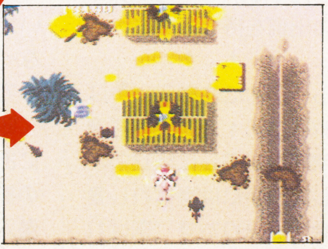
⬆ポーズさえすれば、ゲーム中いつでもパワーアップ可能

ショット8段階UP



⬅ゲーム中ポーズし✚ボタンを上、下、右、左の順に押す。そしてAボタンを押しながらポーズを解除する

ボムがいっぱい



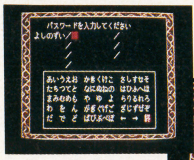
⬅ゲーム中ポーズし✚ボタンを上、下、右、左の順に押す。そしてBボタンを押しながらポーズを解除する

# 役立ちコマンドデータバンク

## PC 音楽 ワンダラーズフロムイース

神奈川県・杉本光生

### 前作にもあったオプションモードでBGMを聞こう




↑「よしのずい」なんてすぐに覚えられるよね。入力するのもとってもラクチンなのだ

⬇オプションモード出現！ セーブデータが90ってのはあまり意味がないようだ

⬆やっぱりＣＤ音楽のミュージックはイイよね。曲名も全部凝ったものになっているぞ。この１枚で音楽とゲームが楽しめるなんて、安いもんだなあ

パスワードを〝よしのずい〟と入力すると、「パスワードが違います」と出るのでIIボタンでキャンセルしよう。✚ボタンの右を押せば、本来５までのセーブデータが90に増え、「最初から始める」のところが「オプション」に変わる。BGMやサウンドテストのほかに、全アイテムも見られる。

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | B |

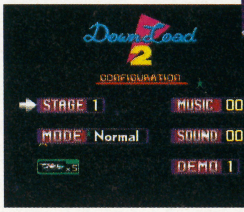
## PC 音楽 ダウンロード2

千葉県・小松崎直樹

### エンディングもあるコンフィグレーションモード

タイトルでセレクト、I、II、I、II、I、II、I、II、I、II、セレクトの順に押すと、コンフィグレーションモードになる。ステージ&モードセレクト、残機変更、ミュージック&サウンドテスト、デモなどの豊富な内容。デモの９を選べば、いきなりエンディングを見ることができる。

⬆いきなり９機で９面。これでもエンディングを見れない人は、デモを使おう




➡星が流れるコンフィグレーションモード。シューティングのにが手な人にはとってもうれしい技。サウンドテストで一息入れるのもいいもんだ

| 成功率 | 90% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

## SFC 増殖 ダライアス・ツイン

愛媛県・舟橋浩二

### ストックいっぱいにして余裕のあるプレイをしよう

いくらスコアを上げてもシルバーホークを増やすことはできない。そこで、スタート直後から残数を50にしてしまう技を紹介。

本体にI、IIコントローラーを接続。デモ中に両コントローラーのL、R、セレクトボタンをすべて押しながらスタート。ゲームが始まると残数表示が49になっている。

⬆画面左下、または右下に注目！ 眩しいくらいに〝49〟という数字が目に入る

➡コマンド入力後、スタートすればプレイヤーセレクト画面へ。ここで１人用を選べば１P側が、２人用を選べば１P、２Pどちらも50機になる

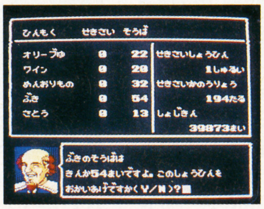
| 成功率 | 90% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

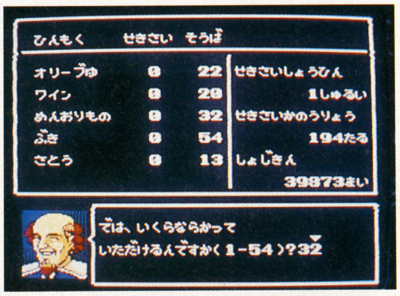
## FC その他 大航海時代

北海道・相場千明

### 同じ品物を買うなら、できるだけ安く買いたいね

⬇そんな高い品物ならいらないや。あまりお金も持ってないし。Ｎを選べ！
➡40％ぐらいまで引いてくれるぞ。あまり欲張ると売ってくれないので注意




同盟港の交易所で買い物をする時に、「この商品をお買い上げですか？」と聞いてくるので、Ｎを選んでキャンセルする。すると値段を入力する画面になり、約40％引きで買い物できるのだ。

| 成功率 | 90% |
|---|---|
| 役立ち度 | B |

## FC その他 地獄極楽丸

東京都・沢江良雄

### CHIPとLIFEを調節すればボスもこわくない?!

各ステージのボスのところまで来たら、スタートボタンを押してポーズをかける。そして✚ボタンの上を押すごとにCHIPが２減り、LIFEが１増える。下を押すとその逆にCHIPが２増え、LIFEが１減る。ボスのところでしか使えないが、何度でも使えるのでボス攻略には欠かせない技だ。

⬆ここまでライフを増やせば大丈夫。あとは君の腕でボスを倒してちょーだい！

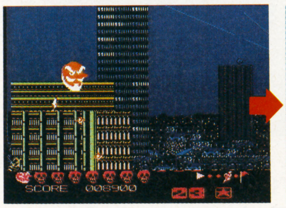
➡やばい、そろそろ死にそうだ。急いでポーズをかけよう。チップはたくさんあるから、全部ライフに変えてもイイぞ。死んだら元も子もないのだ

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

## FC その他 暴れん坊天狗

東京都・友部秀一

### コマンドを入力してライフを満タンに回復しよう




上、上、下、下、左、右、左、右、Ａ、Ｂ

⬆ライフが全回復！ どこかのメーカーのお約束技と似たコマンドだけど、気にしないでおこう。これでボスのところでも使えたらいいんだけどなあ

大天狗のライフゲージが残り少なくなってきたら、ポーズをかけて上のコマンドを入力しよう。ポーズを解除すると、ライフがフルに回復する。ラウンド１－１では１回しか使えないが、ステージをクリアするごとに使用回数が増えるし、使わなければ次の面に持ち越して使用できる。ただし、ボスのところではポーズできないので要注意。

| 成功率 | 90% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

## 欄外データバンク

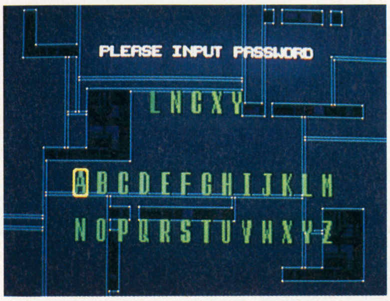
FC－いただきストリート…ゲームスタート前の、ストリート名と目標金額が表示されている画面でセレクトボタンを押すと、どこのストリートでも目標金額が10万Gになる。誰かがゴールしそうな時にリセットして目標金額を変え、自分に都合のいい状況になったら又リセットして金額を元に戻す、なんてこともできる。

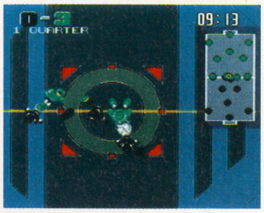
# 役立ちコマンドデータバンク

## MD 面セレクト レッスルボール

東京都・須永哲史

### 設定以外に、強豪4チームが隠されていた!!




⬅パスワードを"LNCXY"と入力すると、11戦目マーシャルアーツ戦!
⬇さすがに最終戦だけあって、強さはハンパじゃなく、なかなか勝てない!

| 成功率 | 100% |
|---|---|
| 役立ち度 | A |

USAヘビーボクサーズで、右側のパスワードを入力。すると、いつもは7チームしか選べないが、8〜11戦の香港、タイ、東洋、アメリカのチームと対戦できるようになる。かなり強敵である。

**パスワード**(USAヘビーボクサーズ)

| 第何戦 | 対戦チーム名 | パスワード |
|---|---|---|
| 2 | ジュウドウウォーリアーズ | PUZEQ |
| 3 | テコンドーバトラーズ | EELPI |
| 4 | カポエラキッカーズ | NRZBQ |
| 5 | パワーレスラーズ | LIDXN |
| 6 | サンボストラグラーズ | XBZLQ |
| 7 | カラテスラッシャーズ | OIPAF |
| 8 | カンフーコンバッツ | ONLAI |
| 9 | ムエタイフォース | NRLBI |
| 10 | スモウグラップラーズ | SVLCI |
| 11 | マーシャルアーツ | LNCXY |

他のチームでも8〜11戦のチームとは戦えるけど、勝つのが非常につらい! ということで一番勝ちやすいUSAを紹介!!

## PC 音楽 エグザイル

東京都・イワンのバカ

### 上、上、下、下コマンドで、デバッグモードを!

上上下下右
左右左ⅡⅠ

タイトル画面表示中、✚字ボタンを、上、上、下、下、右、左、右、左、Ⅱ、Ⅰと押す。入力し終わると、ロードし始め、VISUALとMUSICモードが現れる。VISUALは15種類あり、MUSICは20種類ある。

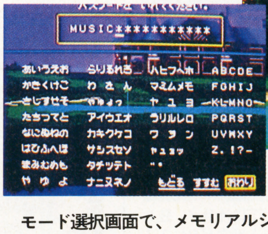
| 成功率 | 90% | 役立ち度 | B |
|---|---|---|---|

## SFC 音楽 ジャンボ尾崎のホールインワン

奈良県・本間健太郎

### メモリアルショットでMUSICを聞こう!!

⬇ちゃんとメモリアルショットを選んでから、パスワードを入力



⬆苦労せずに、チャンピオンシップの音楽なども聞けてしまう!!

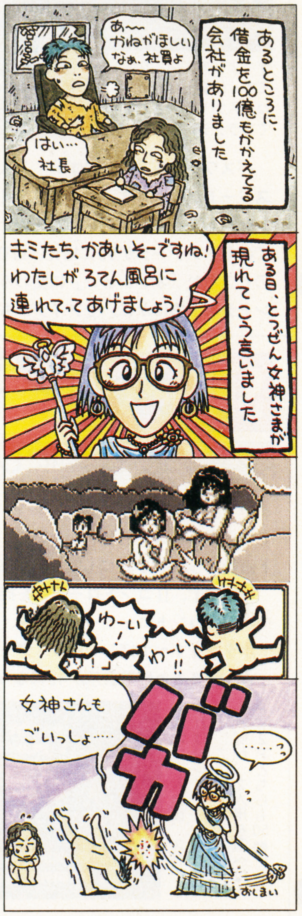
モード選択画面で、メモリアルショットを選ぶ。画面が変わり、パスワード入力画面になったら、MUSICとパスワードを入力し、スタートボタンを押す。成功すると、MUSIC MODEになり、全24曲のBGMが聞ける。曲もいいけど、背景も見ものだ。

| 成功率 | 100% | 役立ち度 | C |
|---|---|---|---|

## GB その他 スーパー桃太郎電鉄

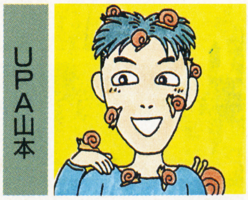
宮城県・大堀透

### 借金100億!! ドンドン貯めれば女湯覗ける! の巻




## 今月の総評

### UPA山本

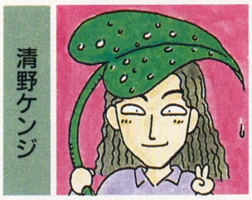


⬅最近、乱造によりデキの悪いゲームミュージックCD急増。クソゲーの二の舞は勘弁

MDガンバレ! の成果が現われた。いきなりトビラだもんね。今回は全体的に見て、実用的な技が多かった。やっぱり、ゲームそのものを奥深くまで味わえる技は、必要だよね。

ところで、最近はやりの音楽モードだけど、CD−ROMソフトには付けてもあまり意味がないんじゃない? だってCDプレーヤーで聴けるんだもの。PCエンジン本体の音源なら話は別だけど。

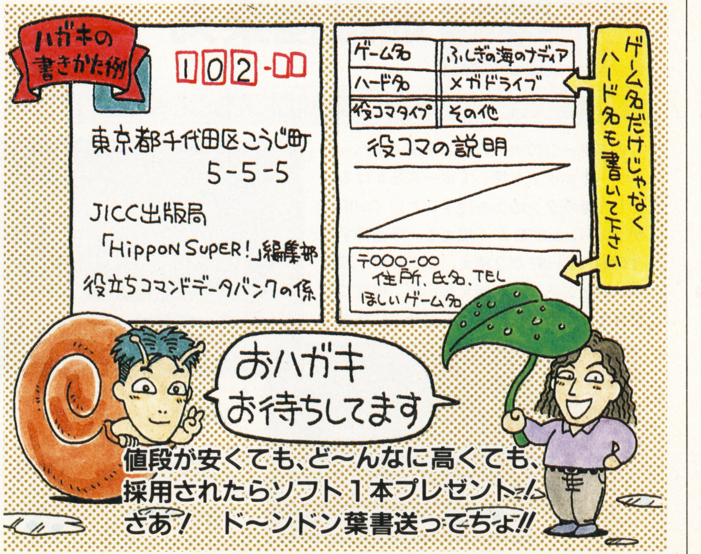
### 清野ケンジ



⬅ゲームギアのソフトが、とても充実してる。もうそろそろ買おうかなっ!!

ページ数が1ページ減っての、今回の「役コマ」。お気に召されましたか? 今回から、4コママンガも登場し、ますますパワーアップしてく「役コマ」なので、今後ともどうぞよろしく!

とあいさつしたところで、今回の総評ですが、やはりというか、当然というか、MUSICセレクトとコマンド技が多いですね。もっと他に、こまっている人に役に立つような技も入れてほしいよね!!




## 欄外データバンク

MD−バハムート戦記…タイトル画面で、Aボタンを2回押し、ゲームをスタートさせる。すると、普通は牛がゲーム解説をするのに、女の子が解説してくれるようになる。また、キャラクターがエル=モアからエル=ウィンになり、グラフィックも変わってしまう。ただし能力値などは、まったく変わらないのだ。

優勝者決定まで泣いても笑ってもあと1ヵ月!! 燃えよ投稿戦士!!!

# BUGBOYCLUB SUPER!

バグボーイクラブスーパー

## 第一回 天下一ギャグ大会

其之五

**この投稿ページのしくみ**

平和なギャグ王国において、伝説の三戦士が「天下一ギャグ大会」を開くことになった! キミたちが大会に参加するには、投稿ブロックにハガキを送るだけでOK!! 掲載されたハガキには面白さに応じて経験値が与えられる。そして半年の期間中に一番経験値をためた者が優勝だっ!!

## もしRPGにこんな敵がいたら!? 敵キャラさん、いらっしゃい

**ブロックガイド** 有名人をパロディにした、RPGの敵キャラを考えてくれ! 文章は攻略本のような感じで。キャラクターにはまった特徴や攻略法で笑わせてちょーだい。

| 最優秀賞・7ポイント | 会心の一撃賞・5ポイント | 通常敵キャラ・3ポイント |
|---|---|---|

### 今月のモンスター図鑑

**最優秀賞** ラクゴ王(三遊亭円楽)

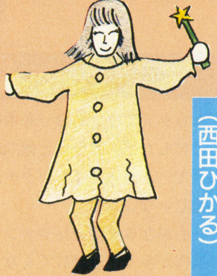
HP 30 EXP 52

特徴・その日の気分でアイテムをすべて取り上げたり、何かくれたりする。攻略法・スポンサーのサ◯トリー、カ◯ビーをほめるとほうびをくれる。 宮城県・えがんじ!・LV③

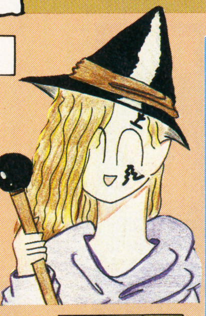
**会心の一撃賞** なおりたガール(西田ひかる)

特徴・ダメージを受けても、「なおりたグァロゥー」の呪文ですぐ回復してしまう。弱点・漢字に弱い。
滋賀県・チグミーピンパン爺・LV③

HP 24 EXP 45



黒魔道大槻(大槻ケンヂ)



HP 23 EXP 13

特徴・アイテム『カレー』を持っていないと呪文攻撃をしてくる。UFOの話などをすると夢中になるぞ!
三重県・NARYUTA・LV③

《文章技とりあつかい》

【てっこつ女(鷲尾いさ子)】
特徴・いきなり、「てっこつーいんりょおー!」と叫び、相手を放心状態にする。すかさずふしぎな踊りでMPを吸い取ってしまうのだ。鉄骨ドリンクで鉄のかたまりになることもある。
愛知県・天野のゆうちゃん・LV③

★

【ワタナベトロール(渡辺徹)】
特徴・出現したときはスリムでカッコいいが、ダメージを与える度にだんだん太っていく。最後には太りすぎて爆発し、こちらにダメージを与えるぞっ!
東京都・山鳥さまちゃん・LV③

★

【大橋巨頭(大橋巨泉)】
特徴・伊東に巨大な塔を持ち、すぐに海外へゴルフをしに行くため、出会うことは少ない。女にはちゃん付けをして混乱を、男は呼び捨てにしてダメージを与える。
攻略法・*ツービート*のうちのどちらかを使えば動かなくなる。
東京都・ただのスライム・LV②

**総評**

かねこ・どーしてこんなにみんな芸能人にくわしいの? と思ってしまうくらいのポイントを押さえた深い文章が集まったね。でも長すぎるのはダメだよ。
くろす・「なおりたグァーロウー」にゃ笑った! イラストが似てないのもオカシクてバッチグー!!

BBSスタッフ
構成・黒須一彦、原口一也/イラスト・金子統

**大会参加者への注意書**

投稿の決まりを確認でいっ! 住所・氏名・ペンネームはハガキの表にしっかりと書くんでいっ! そしてペンネームは10文字以内でいっ! 以上のことを守れない奴はネタを見る前にボツでいっ!! おわかりかでででいっ!!

# BUG・BOY・CLUB・SUPER!

◇ローン戦士　くろす　借金がかさみ、歯痛が併発！　医者に行きたくても行けなーい。でも歯痛でものが食べられないから、食費が浮いてバンザーイ！



一発ギャグをドーンといってみようぜ

## あおりでインパクト

| 最優秀賞・7ポイント | 会心の一撃賞・6ポイント | 通常あおり・4ポイント |
|---|---|---|

**ブロックガイド**　ビッグな活字で、スポーツ新聞のあおりのように一発ギャグを載せるブロック。ホラでもダジャレでも、笑えりゃなんでもアリ。パッと見て笑わせておくれ。

**最優秀賞**

# 謎の隕石杉兵助に直撃

→兵庫県・はあくんだよ・LV③

**会心の一撃賞**

# 清水アキラ、セロテープで窒息

→愛媛県・喜奇木鬼・LV③

## SFC、MDと抱き合わせ

→福岡県・ミンウつんう・LV④

## ルイージ解雇！　セガへ移籍か!?

→岡山県・はまきっちゃん・LV②

## シャープ　ゲームボーイ内蔵テレビ発表!!

→愛知県・豊橋商店街宣伝部・LV①

## 「できるかな」ゲーム化決定!!

→秋田県・門脇真吾・LV①

## ポール牧　親指火傷で芸能界引退!!

→大阪府・色須魅亜・LV②

## 君ののどを突いた　ブッチャー

→愛知県・清水匡・LV①

## あっいに〜来て、荒井注!!

→愛媛県・CAR－II・LV③

## それではみなさん　また荒井注!!

→愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④

### 総評

原口・今回からあえてウソあおりを中心に載せることにしたぞ。ガラッと傾向が変わったことで、かえってインパクトが強くなったんじゃないかな。

くろす・どーも単なるダジャレやナンセンスものは盗作が多くて選びにくくなったのだ。載せたいなー、と思うものに限って盗作だったりして。プンプン。

原口・はあくんだよはいつも人物の選びかたが異常にうまいんだよなあ。たまたま長いあおりが集中してしまったけれど、短くスパッと笑えるものも歓迎でいっ！

**大会参加者への注意書**　「でいっ！」と言うのに疲れたんで、ここからは普通にいくぞ。投稿ブロックは面白いハガキが来れば来るほど全体の経験値が上がっていくっ！　変動相場制を採用しているのだ。でも、大会の途中で下がることはないからね。

# BUG·BOY·CLUB·SUPER!

◆うたう戦士　かねこ　最近『さねよしいさ子』をよく聴く。これを聴きながら『シャイニング&ザ・ダクネス』をやると、なんか、妙なかんじでいいのだ。

## ザ・形容塾

**人の感情をうまくたとえて形容せよ！**

最優秀賞・7ポイント
会心の一撃賞・6ポイント
通常形容・4ポイント

### 【最優秀賞】

〈テーマ＝『さびしさ』〉
●『ドリフの大爆笑』で大笑いした直後に見る『天気予報』のようなさびしさ。
大阪府・虎邪魅兼人・LV③

### 【会心の一撃賞】

〈テーマ＝『むなしさ』〉
●「シェー」をやって足がつったときのようなむなしさ。
千葉県・大井埴丸・LV③

### 【ここより通常形容】

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●コーヒーに入れたミルクが表面にまんべんなく広がったときのようなうれしさ。
三重県・クリスタルナイト・LV③

★

〈テーマ＝『珍しさ』〉
●クイズ『ヒントでピント』で浅井慎平氏が間違えたときのような珍しさ。
千葉県・毛利礼智・LV③

★

〈テーマ＝『くやしさ』〉
●電車に乗っていて、隣の線路を走る電車に抜かれたときのようなくやしさ。
北海道・ゴッペパン・LV②

★

〈テーマ＝『むなしさ』〉
●百人一首をやっていて、自分が最初に目をつけていたのが一番最後に読まれたときのようなむなしさ。
神奈川県・奈津木文枝・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●サザエさんのオープニングの観光地が、自分の行ったことのある場所だったときのようなうれしさ。
兵庫県・おっぱる・LV①

★

〈テーマ＝『はずかしさ』〉
●夢の中に出てきた友達に、次の日学校で会ったときのような妙なはずかしさ。
新潟県・Lorザークス・LV③

★

〈テーマ＝『むなしさ』〉
●急に便意が襲ってきてトイレにかけこみ、いざしてみると、大きな屁だけだったというようなむなしさ。
愛知県・ケロタン・LV①

★

〈テーマ＝『やるせなさ』〉
●テストで平均点は上がったが、順位は前回より下がっていたときのようなやるせなさ。
岩手県・藤村DDT・LV①

★

〈テーマ＝『うれしさ』〉
●神経衰弱で、最後の2組を一気に引き当てたときのようなうれしさ。
東京都・ばくはつ五郎・LV①

★

〈テーマ＝『恥ずかしさ』〉
●扇風機に向かって「アー」と言っているのを人に見られたときのような恥ずかしさ。
愛知県・堀田ゆふいちろう・LV④

### 総　評

かねこ・形容塾ブロックもポイントが上がってしまいましたね。原口さん。
原口・はっきり言ってレベル高いもの。泣く泣く落としたハガキも多いんだ。コツをつかんだ投稿技を繰り出せる投稿戦士が増えたのはうれしいね。虎邪魅くんや大井くんの技はまた目のつけどころがよくて笑えた！　この2人にはまた賞をあげてしまったな。うーむ。

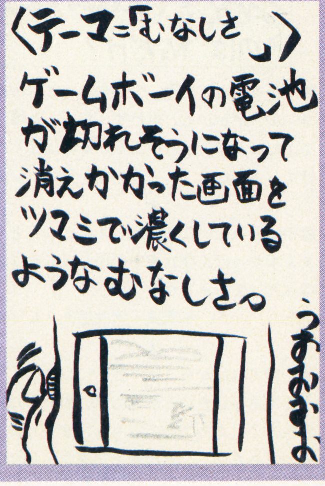
### ○ブロックガイド○

新しい形容の文章を考えてもらおうというブロック!!　必ず文頭に形容のテーマをつけ、「～のような～」というパターンで送ろう。

←兵庫県・バロンのつのぶえ・LV①

←奈良県・日付変更線・LV③

←三重県・大王者・LV①




←静岡県・ジョッカーアキラ・LV③

**大会参加者への注意書**　伝説の三戦士へのおたよりや新ブロックへのアイデアも随時受付中だっ！　短くて面白いものは『一行おたより』として欄外で取り上げ、1Pあげるぞ。投稿技の採用は1ヶ月以上先になるので、優勝を狙う人は注意しようぜ。

# BUG·BOY·CLUB·SUPER!

◇大食い戦士　原口　『きんぎょ注意報！』というマンガは面白い！『ちびまる子ちゃん』以来、久々に少女マンガのコミックスを買ってしまったよ。

キミだけのひそかな思いをぶちまけろ！

## 告白の時間

**ブロックガイド**

キミが心の中で思っている、独自な考えを告白してもらおうというブロックなのだ。「〜だと思っているのは私だけでしょうか」みたいなパターンが基本。文章、イラスト、どちらの投稿でもＯＫね。

| 最優秀賞・８ポイント | 会心の一撃賞・６ポイント | 通常告白・４ポイント |
|---|---|---|

●一人で家にいるとき、お客が来ると「常連がオレを殺しに来た」と思ってしまう。

福岡県・ミンウつんう・ＬＶ④

★

●このブロックで「〜でしょうか？」とゆう語尾のときに、『桂三枝の愛ラブ爆笑クリニック』の「どおすればよいのでしょうか？」というニュアンスを思い出すのはオレだけなのでしょーか？

東京都・山崎なお・ＬＶ③

→静岡県・麗華・ＬＶ②

●『ねるとん紅鯨団』で「ちょっと待ったコール」がかかると思わず「ちょっと待ってよね〜え♪」と歌いたくなるのはぼくだけでしょうか？

静岡県・Ｔ・ＬＶ②

★

●やめられないことのたとえにいつもとりあえずかっぱえびせんを引用してしまうのは私だけでしょうか？

千葉県・大井埴丸・ＬＶ③

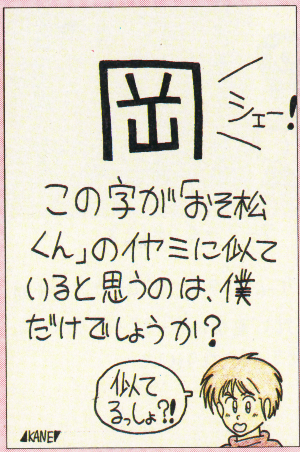
★

●一度でいいから、橋本聖子にひざまくらをしてもらいたいと思うのは、わたしだけかなあ？　だってあの太もも、きもちよさそーだもん！

秋田県・折原愛・ＬＶ③

→東京都・山鳥さまちゃん・ＬＶ③

←大阪府・虎那魅兼人・ＬＶ③




●いつか東京ドームの上で「わーい、トランポリンだー♡」などといって跳びはねたいと思っているのは私だけ？

群馬県・あいかわまゆみ・ＬＶ③

★

●『ズームイン！朝』をオープニングから見られたとき、とーってもうれしいのは私だけ？

岡山県・白雪はんこ・ＬＶ④

→岩手県・ドラゴンライダー・ＬＶ①

●英和辞典をひくときに「♪ＡＢＣＤＥＦＧ〜」と心の中で歌うのはぼくだけでしょーか？

千葉県・ふぉりすと・ＬＶ①

★

●口の周りが黒い犬を見かけたら「髭それよ！」と言いたくなるのは僕だけかな？

広島県・ＫＯＵ・ＬＶ③

★

### ↓会心の一撃賞っ!!

←北海道・ゆーきゃん・ＬＶ②

●電車が走っていると、電車の正面にウエスタンラリアートをくらわしたくなるのはワシだけか？

兵庫県・はあくんだよ・ＬＶ④

★

●授業中にハチが飛びこんでくると「このクラスの中にハチの恨みをかった奴がいるんじゃないか？」と思っちゃうのはぼくだけっ？

神奈川県・こなたーる・ＬＶ②

★

●雪に顔形をつけたとき、つい鼻の部分をほって鼻を高く見せようと思ったりするのは私だけでしょうか。

埼玉県・生ける伝説・ＬＶ①

★

●電線の工事をしていて電柱に登っているおっちゃんのお尻を見ると、下から“かんちょう”したくなるのは僕だけかなぁ？

兵庫県・貯金箱・ＬＶ②

★

### ↓今月の最優秀賞っ!!

←千葉県・いしかわ・ＬＶ③

### 総　評

くろす・いしかわサンのマリコのイラスト！　これにはまいった。ちゃーんとヨッシーにもＢＭＷのマークがついてて芸が細かいっ！　バッチグーね！　グーの形のバッチじゃないよ。

かねこ・何言ってんですか。まあ、最近は女性戦士が繰り出す告白技がいいですよね。ゆーきゃんサンもいい味出してた。どうも男は安易に下ネタに走っちゃいがちでいけません。

くろす・そっか？　オイラは好きだけどなー。それからエッチネタとかね。

かねこ・借金ネタならいくらでもくろすさんからの突っ込みが入りそう。

**大会参加者への注意書**

投稿技が載った人にはレベルアップごとに6種類の認定バッジを各一個ずつプレゼント！　さらに優勝するとSFCとソフト１本までついてくる!!　成績上位者にも賞品を考えているので最後まで全力を尽くして戦ってくれっ!!

# BUG・BOY・CLUB・SUPER!

知人のもらしたミョーな疑問を教えて！

## 知りあいの疑問

| |
|---|
| 最優秀賞・7ポイント |
| 会心の一撃賞・6ポイント |
| 通常疑問・4ポイント |

**ブロックガイド** 知人が言っていた、変な視点の疑問を報告してもらうブロック。送るときには、必ず誰が言った言葉かを明記してチョーダイ。投稿者本人の疑問はボツだよ。

### 最優秀賞

●友人・上谷一之の疑問。
「なぜデーモン小暮はいつも顔色が悪いのだろう」
大阪府・色須魅亜・LV③

### 会心の一撃賞

●友人・山田洋一の疑問。
「『七・五・三』っていうのがあるけど、7×5＝35の間違いじゃないのか!?」
愛知県・山口寛憲・LV④

●友人・くみちゃん(13歳)の疑問です。
「ハンサムな影っているのかなあ」
岡山県・白雪はんこ・LV④

●東洋子(6歳)の疑問。
「どうして三角形には4つの角がないの？」
鹿児島県・賢者勇者皇帝・LV①

●後輩Sの疑問。
「なんで地球は真空中で生きられるのかなぁ」
滋賀県・TONY・LV①

●国語の山口先生(36歳)の疑問。
「『いとうせいこう』って、自分の名前を漢字で書けないのかなあ」
神奈川県・こなたーる・LV③

●母、敬子（年齢は言えません）の疑問。
「コブラツイストってどういう踊りなのかねえ？」
愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④

●祖母ユキエ(80歳)の疑問です。
「ハヒャフヒャヒャヒュヒャヒャヒャ」(入れ歯をなくしたため、意味不明)
秋田県・門脇真吾・LV②

### 総　評

原口・ページ縮小でいつもの半分のスペースしかなくてすまん。以前よりハガキも増えてるから、もっと載せたいんだけどね。ブロックの経験値を上げたから許して。
くろす・最優秀賞の疑問だけど、デーモン小暮って悪魔なんだから、顔色が悪いんじゃないよ。リンプンみたいなものが顔をおおってるんだよ。そうTVで言ってたぞ。
原口・それを本気にしてどーすんのさ！　で、オレのほうは会心の一撃賞を取った『七五三』が『7×5＝35』っていう技が強引で好きだったな。門脇くんの疑問は笑ったけど、ちょいと卑怯だから許すのは今回だけね。

## 休息の部屋

### 優秀戦士ランキング表

| | |
|---|---|
| 1位・堀田ゆふいちろふ | 41ポイント |
| 2位・ミンウつんう | 39ポイント |
| 3位・白雪はんこ | 36ポイント |
| 4位・山口寛憲 | 32ポイント |
| 5位・はあくんだよ | 31ポイント |
| 6位・CAR—II | 29ポイント |
| 7位・いしかわ、大井埴丸 | 26ポイント |
| 9位・満腹くん | 25ポイント |
| 10位・山鳥さまちゃん | 23ポイント |
| 11位・ジョッカーアキラ りょくこ | 20ポイント |
| 12位・天野のゆうちゃん | 19ポイント |
| 13位・折原愛、かぜまる 喜奇木鬼 | 18ポイント |

### 激烈な優勝争い！　決着がつくのは来月だ!!

とうとう来月で優勝者が決まってしまう、『第一回天下一ギャグ大会』!!　今月も快調に8ポイントの経験値を獲得し、首位固めかと思われたミンウつんうくんだけど、堀田ゆふいちろふくんが執念で13ポイントを獲得して逆転！　わずか2ポイント差で1位と2位が入れ替わった!!　堀田くんはこれで40ポイントの大台に達したぞっ！

優勝はこの2人で争われるか、というところだけど、白雪はんこも必死に食らいつき、首位に5ポイント差で肉迫！　まだまだ逆転優勝の可能性を残している。

大会前半活躍した、はあくんだよは今月大奮起して10ポイントを獲得するも、2ヵ月のブランクが響いて5位止まりというところ！

ここでスタートに出遅れた感のある下位に目を向けてみると、妙なセンスで押してくるいしかわサンに、形容塾でいい技を見せる大井埴丸くんが注目株。来月どこまで経験値を伸ばせるのか!?　また、これからの投稿戦士は第2回の大会に向けて、投稿を開始してくれっ!!　ということで来月は注目だっ！

**レベルUP表**

| LV | POINT |
|---|---|
| レベル1 | 1ポイント |
| レベル2 | 5ポイント |
| レベル3 | 10ポイント |
| レベル4 | 30ポイント |
| レベル5 | 50ポイント |
| レベル6 | 80ポイント |

### おハガキのあて先

〒102　東京都千代田区麹町5-5-5
JICC出版局「HIPPON SUPER!」
BBS 「各ブロック」の係
(「 」内はブロック名を入れてね！)

**大会参加者への注意書** くれぐれも盗作はやめてちょーだいね。一回、見え見えの盗作ハガキを送ってくれた人はもうダメだな。別の盗作じゃないハガキも何となく盗作に見えちゃうんだ。オオカミ少年の話みたいに、印象が悪くなって損なだけだって。

**一行おたより**

1Pくれたら、私脱ぎます!!（愛知県・堀田ゆふいちろふ・LV④）
↑くろす・やめてくれー!!　でも、優勝に対する執念を感じるなー。

第19回

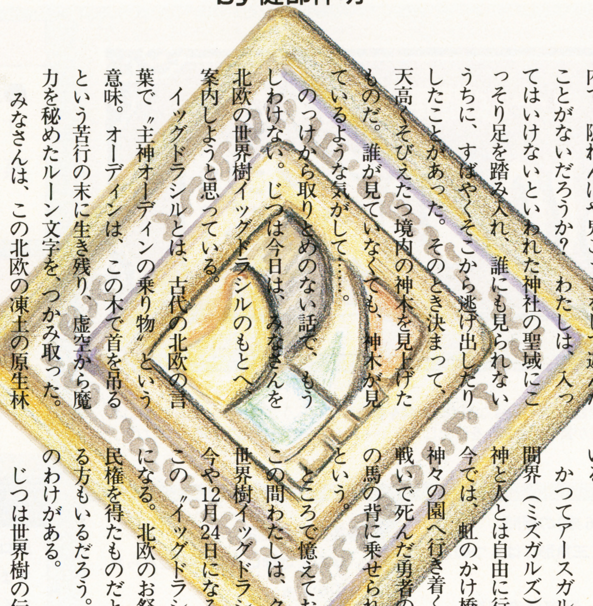
# 神話世界の旅人たち

The Travellers in The Mythological World

「世界樹のもとに」篇

by健部伸明

## 天地をつなぐ樹イッグドラシル そは命の生まるる処、命の還る処



見上げてみると、木が一種不思議な気配を放っているのを、感じることがある。大木なら、なおさらだ。動物とはまったく異質の気配なのだけれど、木そのものが、〝おれは生きているんだぞ〟と、主張している気がする。

みなさんは幼いころ、神社やお寺の境内で、隠れんぼや鬼ごっこをして遊んだことがないだろうか？ わたしは、入ってはいけないといわれた神社の聖域にこっそり足を踏み入れ、誰にも見られないうちに、すばやくそこから逃げ出したりしたことがあった。そのとき決まって、天高くそびえたつ境内の神木を見上げたものだ。誰が見ていなくても、神木が見ているような気がして……。

のっけから取りとめのない話で、もうしわけない。じつは今日は、みなさんを北欧の世界樹イッグドラシルのもとへ案内しようと思っている。

イッグドラシルとは、古代の北欧の言葉で〝主神オーディンの乗り物〟という意味。オーディンは、この木で首を吊るという苦行の末に生き残り、虚空から魔力を秘めたルーン文字を、つかみ取った。

みなさんは、この北欧の凍土の原生林から、ただ一本の世界樹を見分けることができるだろうか？ 一番背の高い木がそうなのだが……。

この巨大なセイヨウトネリコの樹木は、この世の中心にあって、こずえは天に届き、根は冥界(ルビ・ヘル)まで伸びている。すなわち次元界の障壁を破って、現実世界から他の異次元界にまで、勢力を広げているのだ。だから実は、霊視能力がある人間でなければ、イッグドラシルを見分けることはできない。

今わたしは、この木が世界の中心にあると言った。ただし、お間違えのなきよう。これは、世界が北欧を中心に回っているということではない。

世界樹イッグドラシルは、北欧にあるのではなく〝この世の中心〟にある。北欧神話にしたがえば、その場所はアースガルド、すなわち神々の領域と呼ばれている。

かつてアースガルドと、われわれの人間界（ミズガルズ）の間には障壁がなく、神と人とは自由に行き来できた。しかし今では、虹のかけ橋を上れる勇者のみが、神々の園へ行き着くことができるという。戦いで死んだ勇者のみが、ワルキューレの馬の背に乗せられて、その地へ行けるという。

ところで憶えておられるだろうか？ この間わたしは、クリスマス・ツリーが世界樹イッグドラシルなのだといった。今や12月24日になると、たいていの国でこの〝イッグドラシル〟が飾られることになる。北欧のお祭りが、ずいぶんと市民権を得たものだと不思議に思っている方もいるだろう。これには、それなりのわけがある。

じつは世界樹の伝説は、北欧独自のものではなく、世界中に散らばっているのだ。だからどの国の人間も、知らず知らずのうちに、自分たちの心の奥底に眠っている〝自分たちの世界樹〟の姿をあのクリスマス・ツリーにだぶらせているのだ。

ユダヤ／キリスト教の伝承では、世界樹は〝知恵の樹〟や〝生命の樹〟と呼ばれている。アースガルドはエデンの園だし、人間はそこから追い出されたことになっている。

エデンの園には、代表的な二つの生き物が住んでいた。一つはアダムとイヴをだまして〝知恵の樹〟の実を食べさせた悪の化身としての蛇であり、もう一つは〝樹〟の守護をうけもつ天使ケルビム（これは鷲が擬人化したような姿をしている）である。

北欧神話で蛇に相当するのは、黒き翼をもつ蛇ニーズホッグ（笑う虐殺者）である。仲間の蛇たちとともにユッグドラシルに噛みつき、枯らそうとしている。そのニーホヘッグを食らおうと、虎視眈々と狙っているのが、おおとりフレースヴェルグ（死者を呑み込むもの）。ユダヤ教でいうケルビムである。

鷲と蛇。これこそ、世界樹が秘めていた〝生命力〟をその身の内にやどし、永遠の命を手に入れた二つの生き物なのだ。

この鷹の化身は、他の地域では鳳凰、ガルーダ、ロック鳥、フェニックスと呼ばれている。そして蛇の方は、龍、ナーガ、ドラゴンとなった。

世界樹の根本には、泉がある。この泉には、世界樹の〝生命力〟を秘めた実が落ちるため、その水を呑んだものは〝永遠の生命〟か〝知恵〟のどちらかを得ることができる。鷲と鷹は〝生命〟の方を選んだが、人間は〝知恵〟を選んだ。そして〝死〟が身の内に育ったが、かわりに子供を生むという能力を授かった。

この〝生命の泉の水〟のことを、東洋では〝養老の滝〟といい、その滝の流れの源流は〝桃源郷〟にあった。そこにはなんともいえない香りを漂わせた桃の木（これがイッグドラシルにあたる）がある。この実に宿る生命力は鬼を打ち払う。

インドでは〝生命の水〟を甘露あるいはソーマと呼ぶ。ケルト神話の〝桃源郷〟は妖精界で、アーサー王伝説ではアヴァロンすなわちリンゴの国と呼ばれている。そして死にかけたアーサーは、妖精にリンゴ（生命の木の実）を与えられ、息を吹きかえしている。

ほかにも、たとえをあげればきりがない。どうやらわれわれ人類の意識の底には、共通の記憶があるようだ。次元のはざまを越えた向こうがわに、〝生命力〟を宿した不思議な木が生えているという記憶が。

イラスト／田中 光

# 田尻の電脳遊戯日記 TV GAME DAYS

●連載第6回　●by田尻智（ゲームデザイナー）

## 熱海に行くなら秘宝館！

●月○日。新作のジェリーボーイをはじめ、いくつかの仕事が一段落したので、ゲームフリークのスタッフ全員で、慰安旅行に行ってきた。

まず小田急線新宿駅から、ロマンスカーで小田原へ。ロマンスカーは、朱色のボディーが流線型になってて、かっこいい特急の名前である。そして、ぼく達は、JRに乗り換えて熱海に向かった。ついたホテルは、その名もじゆらくホテル。そう、あのハトヤホテルとならんで、誰もがCMで知ってはいるが、行った人は余りいないと言われる熱海の名物ホテルである。いつかは泊まってみたいと思ってたのだ。ホテルの出迎えの中に、CMにでていたマリリンモンローのそっくりさんはいなかった。

しかし、建物のつくりもしっかりしていて、サービスもいきとどいて、なかなか居心地のいいホテルといえよう。

で、熱海で、何をしてきたのかと言うと、朝から熱海秘宝館へ行ってきたのだった。熱海秘宝館は、男女の交わりを謳歌する各種の展示品があふれる、18歳未満入場お断りの美術館である。ここは、みんなも大人になったら、ぜひ一度いくといい。

さまざまな意味で楽しめるぞ。ぼく達も、臣大な○○○や、長い○○○○、美しい○○○○、珍しい○○○○など、普段は余りお目にかかれないものをたくさん見た。さらに、その方面のテレビゲームもいくつか設置されており、ゲーム好きの僕達をよろこばせた。そこにあったのは、いわずと知れた「野球拳」や、アダルトクイズ「イブ」などである。新宿や池袋のゲームセンターで見なれた、この手のゲームも、熱海で遊ぶと斬新なうさんくささがあって、とても良い。

熱海秘宝館を見学した後は、MOA美術館へ行った。秘宝館とはうって変わって高尚な雰囲気に包まれた、この美術館では、古い茶器や、モネの絵画などを展示していた。ここは、真の芸術に触れられる、貴重な場所である。ぼく達は素直に感動しながら、作品を見てまわった。感動したらお腹がすいたので、美術館にあるレストランで食事をすることにした。そうしたら、ここにある海老フライが、鬼のようにでかいのである。普通の海老十匹分くらいあるだろうか。これには驚いた。海老だいすきの僕だけど、最後にはいやになってしまった。当分海老はいらない。

# 漫画は愛 I LOVE COMICS

●連載第6回　●by成沢綾子（漫画家）

## 「どんどん家が狭くなる…」

冬の間放っておいた雪柳が花をつけた。小ぶりながら白い幽霊の風情。春はいそがしく花、咲きみだれてもうもう追いつくのにせいいっぱい――。とあったのは大島弓子の〝綿の国星〟の第一話ではなかったっけ?そうだと思いつき、大島弓子選集(朝日ソノラマ)を一冊ずつ買いはじめた。ずいぶん前のものなのだけどね。チャンスをのがすと、仲々手に取れない。そう!本にかぎらず、物との出会いは一期一会でチャンスをのがすとひょっとすると一生めぐり会えないかもしれない。考えはじめるとあせりだす。でも数すくないチャンスでめぐりあった本だからこそ、めぐりあえなかった物より大切にしなきゃいけない。などと思いつつ、今回は本供養の意味もこめ（笑）買っているマンガ・雑誌のリストを作ってみた。我々夫妻のマンガ生活を笑ってやってちょーだい。

では、週刊誌から、少年ジャンプ・少年マガジン・コミックモーニング・ヤングジャンプ・ヤングマガジン・アクション・BCスピリッツ。隔週誌では、ヤングサンデー・ビックコミック・BCオリジナル・BCスペリオール・アクションキャラクター。月刊誌のほうは、コミックアフタヌーン・近代麻雀・近代麻雀ゴールド・近代麻雀オリジナル・ぶーけ・モーニングパーティ増刊・ちゃお（笑）

単行本のほうは、最近のものから新らしい順でGOだ。

りんご日記①・カムイ伝第二部⑥・アフターO②・大島弓子選集①〜⑩・物陰に足拍子④・栗田のトラクター④・よしえさん①・忍者武芸帳①〜⑰・ファンションファデ④・ゼロ①・ガールミーツガール・湯の花親子①〜④別巻・花の慶次④・赤いペガサス・OL進化論①・うらめピ〜②・寄生獣②・天使派リョウ④・ギャンブルレーサー⑤・僕はムコ養子⑤・動物のお医者さん⑤――とここ一ヶ月くらいはこんな所かな?おっとああ播磨灘の①も忘れてちゃいけない。書いてみるとこんなモンだが、雑誌だけでも月44冊。雑誌のほうはまとまると処分するけど単行本は保存版だし捨てられない。今月分だって46冊も買っちゃってるんだ。それが毎月毎月だから（もちろんほかの文章の本も買ってるし）。私達は入居時に、膨大な本をいれるべく一大決心をして4畳半の壁全面に高さ1m80cmの本棚を入れた。二人とも言葉にはしなかったけど、この本棚がうまるのはまあ2年は先で引っこすまではもつだろう、本棚がうまるころにはもっと広い所にうつれるだろう…と思っていた。でもうその本棚がいっぱいなんだよーだ。本棚と天上の間50cmくらいの所にも大将の宝物10年分の競馬ブックのファイルがつまってる。押し入れもいっぱい。（これは整理すればなんとか…）のこりの場所はトカゲだらけ。私たちどおなるんでしょおか!?

# 怪物博物館・地獄の住人編

●第45回●アモン　by北枕獲

## フクロウ頭の悪魔

3月21日のスターケード、3月30日のレッスルフェストと、東京ドームでのプロレス2連戦に行ってきた。スターケードは新日＋WCW(NWA)、レッスルフェストはSWS＋WWFの合同興行。どっちも6万人を超えるファンが集まった。ま、どれだけの数のタダ券をバラまいたかは知らないけどね。

で、プロレス編をやろーかなと思ってたんだけど、やめた。なぜって、どっちもあまり燃えなかったから。スターケードは、それなりに楽しんだけどね。いやぁ、スタイナー兄弟はすごい!

問題はレッスルフェスト。SWSは最低って話はよく聞いてたけど、あんなにヒドいとはね。唯一、燃えたのが、アークスエイク・テンタが北尾を叩き潰した試合だけだもん。言いたいことはいろいろあるけど、やめとく。ま、SWSに関しては、終わりましたね、私の中では。

それにしても、もうアメリカの団体なんていらないよ。WCWにしろ、WWFにしろ、日本で通用するのは、ほんのひとにぎりだしね。観戦が終わって、悲しくなったなんて初めてだよ。誘った友人に申し訳なくて…。6月のユニバーサルに期待しましょ。

さて、本題に入りましょ。永井豪の「デビルマン」で、不動明と合体したのは、デーモン族の勇者アモンだったよね。で、アモン(Amon/Amen/Amun/Aamon)ってゆー悪魔を地獄帝国で探すと、大侯爵にその名前がある。もともとはエジプトの神様だったんだけど、どーゆー神様だったかは、あまりはっきりしていないんだ。ただ、いろいろな神様と同化して、最終的にはアモン・ラーっていう最高神にまで、出世する。だからこそ、悪魔としての地位も高いんだろーな。アモン・ラーとしての姿は、頭部に2枚の羽毛をつけた青い人間として表されるのが一般的なんだけど、羊頭の人間とか、羊、鵞鳥などで表わされることもある。

で、悪魔としてのアモンだ。まず外見だけど、これも様々。体が狼で尾は蛇とか、フクロウ頭の人間でクチバシからはキバ(吸血鬼のって説もあるな)がのぞいているとか、蛇頭の狼とかね。一般的なのは、頭がフクロウ、体が狼、尾が蛇ってパターンみたいだけどね。で、口から炎を吐くってことで"炎の侯爵"とも呼ばれるんだ。まぁ、いずれにしても、デビルマンのイメージからは、ほど遠い悪魔だったよーだね。

アモンの能力は、もちろん炎を吐くだけじゃない。過去や未来の出来事を知っているし、恋愛の専門家でもあり、その秘術にも通じているという(最近はやりの白魔術とか、おまじないにも使われてるんじゃない?)。また、気が向くと、ケンカをしている友人達の仲裁までしてくれるそーな。

40の軍団を指揮する地獄の有力者だけど、あのソロモン王(そのうち、詳しくね…と、思ってるけど)に封印された72柱の魔神の一人でもあるんだ。

# 電脳恐怖都市 ホラーは踊る THE SHORT SHORT HORROR

●61回●「身投げの話」　by長谷川並一(ホラーコラムニスト)

## 二人の恋のゆくえは…

あ、あたしで最後ですか。今回が初回の新参者ですんで、ひとつお手やわらかに願います。いやぁ、でもなんですねえ、こうやって夜桜ながめながら百物語やるなんざ、乙といおうか。

おっと、こりゃどうも。おまけにこんなうめえ酒まで——ごちになっちまって。さて、無駄口はこれっくらいにしてと。昔、あたしがご奉公してた、さるお屋敷での話です。

そのお屋敷には、年ごろのそりゃもう綺麗なお嬢さまがおられましてな。一人娘なもんで、旦那さまは目に入れても痛くないほどかわいがってらっしゃいました。

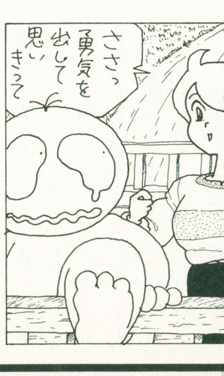
近所にもうひとつ、立派なお屋敷がありました。そこのこれまた一人息子てえのが、八十のばあさんもポッと顔赤らめるくらいのりりしさ。お嬢さまとおない歳で、似合いのお二人でした。

案の定、ひょんなことからお二人はたがいに見初めあっちまって。逢瀬を重ねるうちに、将来を約束するまでの仲におなりになすった。親の目を盗んでしてたことなんで、これにはご両家の旦那さまがたが激怒したのなんの。

もともと、ご両家のご主人同士は犬猿の中ときてる。結婚などもってのほか、今後いっさい会うことまかりならぬって、お二人のあいだを引き裂いちまったんです。

それからというもの、来る日も来る日も部屋に閉じこもったきり、お嬢さまは、ごはんも召しあがらずに泣いてお暮らしでした。相手かたのご子息は、遠いご親戚にむりやり預けられちまったとかで。あたしふぜいにゃ、どうしてさしあげることもできません。

ひと月ほどたったある晩、お嬢さまはこっそりお屋敷を抜けだすと、町はずれの川へ身を投げちまったんです。助かりませんでした。よっぽど思いつめてらっしゃったんですな。




で、しばらくすると妙な噂が立ちました。毎晩、決まった時刻になると橋の上にお嬢さまの幽霊が出て、身投げをくりかえすってね。噂はほんとでした。お払いしたんですが、お嬢さまの幽霊は消えません。

そこへ、くだんのご子息が親戚のもとを逃げだして帰ってこられてね。お嬢さまのことをはじめて耳にして、嘆き悲しんだあげく、おなじ橋の上からあとを追って身投げしちまったんでさ。

そしたら、なんとご子息の幽霊も出るようになっちまった。ただ場所はおなじでも、身投げする時刻がべつべつだ。死んでも一緒になれねえのかって、あたしら泣きましたよ。

それで、ようやくご両家のご主人も心をおひらきになり、お二人のお骨をひとつ墓の下にお収めになったわけでして。以来、お二人の幽霊はふっつり現れなくなりました。

あたしの話は、これだけです。

——夜も深まり、百物語の会はお開きとなった。後日たしかめたところ、身投げ話をした老人を呼んだ覚えのある者は、一人としていなかった。

鈴木みその
# TVゲーム昔話
連載第6回

## とっても楽しい病院ゲームの話なのだ!?

『動物のお医者さん』というマンガを読んだ。

医者のタマゴ（医学生）の話だが、これがめっぽう面白い。さすがポストちびまる子ちゃんと言われているだけのことはある。

医者マンガといえば、あの『ブラックジャック』がすぐ浮かぶが、ああいう正面から医者の話を描いた『ドクターK』路線じゃなく、病院へ行こう風の、医者だって人間だからさー、てきとうにやることもあるしぃー、失敗だってするしぃー、うわ！血がドクドク出るぞー、みたいなノリが大変楽しい。

このマンガがドカンと当たるようなことになれば、これは間違いなく医療ブームがやって来る。

ブームに弱いのが、言わずと知れたゲーム業界である。

医者のゲームは絶対面白い。誰に教わんなくても子供が自分たちで「お医者さんゴッコ」を考えだすように、医者ほどゲームになりやすいものもないのではないか。

一番ストレートな方法は、手術シミュレートである。

その手のゲームがパソコンではあるらしいが、内容を全然知らないので、無視して話を進める。

予備知識として、人間の臓器や動脈静脈の位置を知らなければならない。いきなりゲームを始めると、無駄に切りきざんだあげく、盲腸の患者を死なせてしまう。

そう、第一段階として免許を取るというのもあっていい。

モルモットの解剖から人間の死体まで、とにかく開いて開いて開きまくる。

そのうちレントゲンの見方もわかる。女の子に聴診器をあてるのがボーナスステージ。「はい前開いてー」恥ずかしがらなくていいんだよー。ボクは医者だからねー」とにかく開きまくる。

グラフィックはリアルなほどいい。ちょっと血管をキズつけると、患部がみるみる赤くそまる。

「心拍数低下！」「カンフル用意」ポピュラスのような「ドクン、ドクン」というBGMが雰囲気を、いやがおうにも盛り上げる。

実際は麻酔で寝ているはずだが、患者の生の声を入れるのもよい。

「ギャー!!」「いたいよ、いたいよー」

腕前が上がっていくと、どんどん難病の患者がやってくる。

どんどん患者は増えていく。生体肝移植成功。

術がうまくない場合は、病院のロビーがヒマな老人のいこいの場と化してしまう。

「トメさんは今日は来ませんなー」

「ああ、トメさんは病気で来られないみたいですよ」

老衰とガンは、とりあえずどうにもならないので、こうなるとおしまいである。

現代の医学を超えられないのがネックであるが、そんな時は宇宙人を出すという方法がある。

人類とはまったく違った進化の過程をとり…とかなんとか言って切りきざめば、脳だろうがなんだろうが実験できる。

または、コロッと方法論を変えて、ミクロの決死圏風にする手もある。これなら医学的なので倫理面での抵抗が少なくてすむ。

産婦人科にしてアダルト路線で行くのはどうか。触診したり、浣腸したりで、なかなかアブノーマルで楽し気じゃないですか。看護婦さんの制服もその手の愛好家にはたまらないってもんで…。

ちょっとヤバイ？

それじゃ患者長命コンテストはどうか。1時間でも長く生かした者が勝ち。自然食にしたり、薬づけにするのはプレイヤーの自由。患者は病気デパートみたいに次々に感染していくので、一時も気がぬけない。ジュゴンを飼うよりムズかしいのだ。

視点を変えて、病気側からアプローチするのもいいかもしれない。

病原菌を培養して、毒性の高いウィルスを作り、人間の数を減らしていくゲームはどうだ。人間はすさまじいスピードで病気を治癒していくので、あっという間に数が増えていく。300億を超えると、飢餓と貧困が世界中に広がり、戦争が始まり、地球の全生命が消えてしまう。バイオテクノロジーを駆使して、エイズより強力な病気を作ろう。

なんとなくポピュラス風になってしまうなあ…。

いっそのことシューティングにする手もある。自機は注射器。せまりくる敵ウィルスを、ピュッピュッとやっつける。これだとあまりにも普通なので、敵にひっついて、中身をすい出すこともできるようにする。Ⓑボタンでチューと吸う報数種類の敵の体液をミックスすれば、強力なワクチンができるとかさ。女神転生の魔獣合体ね。

ボードゲームにもなる。

医は算術。とにかく金をもうけた者が勝ち。開業医で小金をためたら、5倍買いで大病院にする。製薬会社の接待を受けるとボーナスポイント。マルサカードを引くと、持ち金没収だ。

人間福笑いも面白い。体の器官を好きな場所に移動できるゲーム。チンチンがわきの下についていたらどうなるか…。

次々にシミュレートされて楽しいことこのうえなし。満員電車は地獄のくささだ。肛門が背中についてたら…みんなブリッジしながらウンコする。ウヒヒヒヒ。

ひたいにマン……

あ、ハルク編集者…どしたの？　あ、やめろ、はなせ！　何をするか！まだだ書きたりな……

鈴木・フライ・みそ

Gilgamesh's Tavern Club

# ウィザードリィ友の会

game over

## 投稿のネタ26分類

| | |
|---|---|
| A．思い出 | N．スクープ |
| B．攻略法 | O．生態図鑑 |
| C．裏ワザ | P．言葉遊び |
| D．イラスト | Q．評論 |
| E．写真 | R．俳句・短歌 |
| F．感想 | S．笑える話 |
| G．成功例 | T．悲しい話 |
| H．失敗談 | U．こうして欲しい |
| I．新発見 | V．意見 |
| J．質問したい | W．データ |
| K．答えてあげます | X．企画 |
| L．私の主張 | Y．お知らせ |
| M．パソコン情報 | Z．その他 |

ゴールデンウィークまったた中に雑誌を出すにはかなり早いうちから作業を始めなければならない。いわゆるゴールデンウイーク進行ってやつだ。いいなあゴールデンウィークかあ。あれやってこれやってそれやって。映画を見るのもいいし、釣りに行くのもいいし、きゅうすを買うのもいいけど掃除しなきゃ。

## W-229 前号の研究テーマ 悪魔の石の効果

●あの〝悪魔の石〟の秘密とは、なんと持っているだけのとき（装備しなくてもよい）は〝マスターキー〟と同じ効果だったのです。持ってた人が人ですから迷宮内はフリーパスなのかも。

（東京都・空王丸）

●うおおおっ！この時を待っていた！実は私はあの石の能力を知っていたのだ（なら早く送れよ）。あの石はSPとマロールだけでなく、キャラに持たせるだけで、①マスターキーの代わりになる②持っているキャラがエナジードレイン、パラライズ等の敵の特殊攻撃を完全に防げる。

以上の効果があった。それとワードナの魔除けとちがって、あの石を持っていてもデーモンロードは出現する。デーモンロードのデータに追加。49525 EXP. ヤツは持っています。

（千葉県・アスタルード）

☺他にも同じ効果を得たとのハガキが何枚も届いています。あれま。こんなスゴイものだったとは。今日アスキーの須田PIN氏に電話したら、「えっ？そんな効果が？」と目を丸くしていました。電話じゃ見えないってば。

## Y-230 4コマまんが集 パート2計画だ

☺今年の2月に発売した「ウィザードリィ友の会・4コマまんがスペシャル」ですが、多くの読者の方々から色々な評価の声をいただきました。少しばかり紹介してみますね。

●面白かった。でも意味がわからないのがあった。　（京都府・高校生）

●むっちゃくちゃおもしろい。ウィザードリィはゲーム界の王政復古の大号令だと思う。　（兵庫県・大学生）

●自分のマンガがのっていてハッピーだった。　（徳島県・中学生）

●みんなウィザードリィを愛しているのだな、そう思いました。もちろん、オイラも大好きサ。（北海道・公務員）

●すっげー良かった。少し下品な表現があるのがちょっといやだな。別にいーけど。　（神奈川県・大学生）

●何と言っても表紙がとってもいい。意味不明のものや全然面白くないのが突然出てくるのでびっくりした。

（茨城県・学生）

●ウィザードリィも遂に4コママンガ本を出すまでにメジャーになったのかと感じました。　（東京都・会社員）

●ウィザードリィフリークの気持ちが伝わる。　（北海道・会社員）

●やけくそにページをうめているみたいだった。（東京都・高校生）

●とにかく笑えた。4コマだけで本にするなんてすごい。友の会のページを増やしたパート2をぜひ出して欲しい。しかし、ウィズの本は数あれど4コマのみの本なんてすごいですね。ウィズをやっていないと笑えないのは仕方がないとしてもすごくいいことだと思います。　（静岡県・無職）

●2を出してほしい。

（静岡県・高校生）

●ハッキリ言っておもしろい！　2巻を出して下さい。　（福岡県・学生）

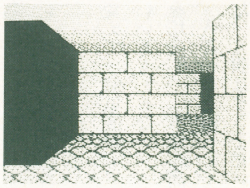
（以上、アンケートハガキより）

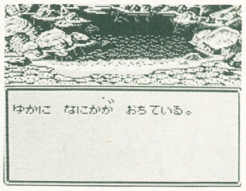
☺キビしい意見から、おホメの言葉までそりゃもう色々ありました。で、なぜか紹介した最後の3つはパート2のお話ぢゃないですか。えっ？わざとらしいって？　見出しにも書いてあったじゃねーか、ってね。そーです。喜んで下さいな。パート2の企画があるのですよ。ヒューヒュー。今回も皆さんの投稿作品が命です！　前回同様にウィザードリィに関するネタだったら何でもOKです。形式は①4コマまんが②4コマ以上のマンガ③4コマ以下のマンガ④イラスト⑤写真⑥その他です。テーマは特にこだわりませんが、一応こんな話があったらいいかと思うものをいくつか例としてあげておきます。①ダークゾーン②モンスターのくせに③人間のくせに④迷宮の中ならいいよ

## GB版の新画面どえーす

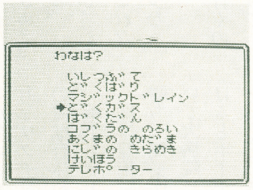
「発売日が近付くといきなり発売延期。で、これの繰り返しばかり。まるで虹みたいじゃないか！」そうそうゲームボーイ版ウィザードリィですね。こんな不安を抱いていた所に新しい画面写真が届きました。ちゃんと進行しているようです。新着フォト集をお送りしましょう。

↑カティノが効かない敵が多い

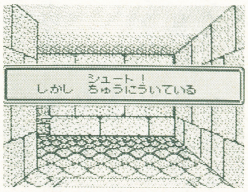

↑左の黒い部分がダークゾーン



↑イベントもグラフィック付き



↑パソコン版＃5ぽいトラップ



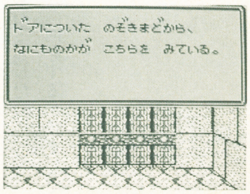
↑リトフェイトの使いどころか

↑新モンスターが増えそうだ

↑バモルディは興味深い新呪文

↑これもイベントシーンらしい

↑敵も前列が倒れると後列前進



↑イベントの数は多そうだ

⑤人間くささ⑥ゴールデンウィーク。そんなところかな。あれ、ちっとも例になってないじゃありませんか。ともあれ、こんな感じで思い付くままに描いて下さいな。

あて先は、〒102 東京都千代田区麴町5－5－5 JICC出版局 HIPPON SUPER編集部 ウィザードリィ友の会 新4コマ(仮)係まで。絵ネタ以外にも友の会出張版があるはずなので、そっちもよろしくお願いします。なお4コマを描くときの寸法は129ページのウィズ三太郎を見本にして、1つのコマをヨコ60ミリ・タテ41ミリにして、各コマ間を3ミリずつあけて下さい。4コマ以下・以上のときも同条件、以上のときは5ミリあきで左側に続きをつけて下さい。で、封筒で送って下さい。イラストはハガキで送って下さい。よろしくね。

## D-233 イラストを沢山集めてみました

㊟月刊になってからというものの、友の会が2ページになったとはいえ紹介できないハガキが増えているのは事実。その半分くらいは単行本で紹介できるけど、スペースが小さいという理由だけでボツと化していくハガキくんたちを見ているとそれだけで寂しさを感じてしまうのである。そこで最近の良作イラストをここにどーんと集めてみました。どーでっしゃろ。

## W-232 今回のデータ B6特殊攻撃

●毎回戦って思うけど、B6の敵は本当に強いですね。呪文もすごいし、特殊攻撃もすごい。そこで我がパーティ総勢12人で調べてみました。また、この戦いで消滅した3人の勇者に合掌。

★クリティカルヒット・トップ5

| | | |
|---|---|---|
| 1. | ハイマスター(単) | 26／30回中 |
| 2. | フラック | 22 |
| 3. | デーモンロード | 21 |
| 3. | ハイマスター(複) | 21 |
| 5. | ミフネ | 16 |

★エナジードレイン・トップ5

| | | |
|---|---|---|
| 1. | バンパイアロード | 27／30回中 |
| 2. | マイルフィック | 24 |
| 3. | デーモンロード | 23 |
| 4. | バンパイア | 16 |
| 5. | サッキュバス | 12 |

※エナジードレインは下げられたレベル数でなく回数とする。

（栃木県・君嶋かずき）

↑岩手県・ガンダルバ

↑静岡県・ジョッカーアキラ

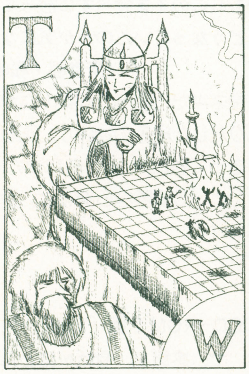
↑岩手県・ガンダルバ

↑神奈川県・独龍砕健宝

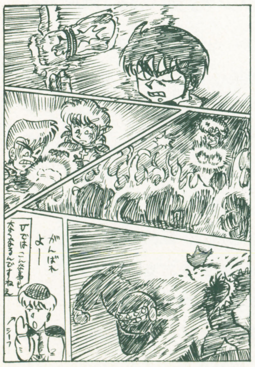
↑新潟県・バブリー

↑北海道・魔虎

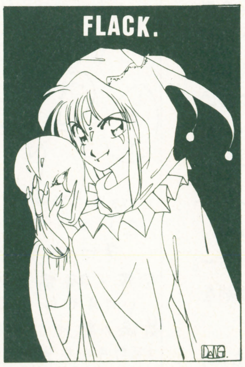
↑山形県・NOMAN



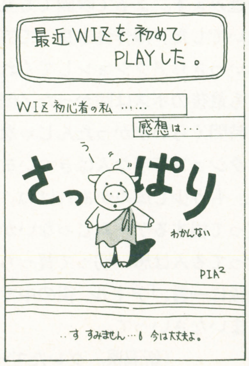
↑京都府・EPITAPH


↑神奈川県・霞有勢

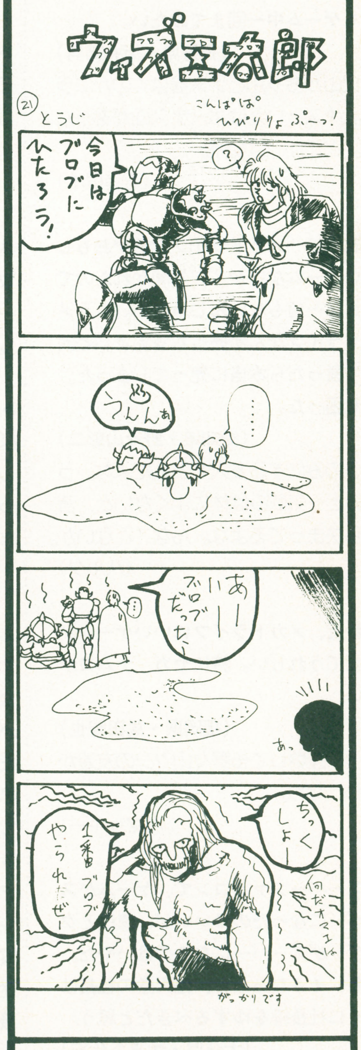
↑東京都・ジェフボール牧



↑神奈川県・たかやま弾



↑三重県・田中美香



# READER'S FREE TALK

## リーダーズ フリートーク

おれにも言わせろ、私も言いたい。そんなあなたのコーナーです。

**GB版パロディウスを買ったよ。アーケードにくらべると少しおちるが、それでもすごいなーと思った。あのなめらかな動きなんかすごい。これでもゲームボーイなのか!と思った。FC版よりだんぜんいいーという声がきこえる。上上下下左右左右BAでフルパワー、やっぱりあったコナミコマンドでもゲーム中一回までみたい。**

**(長野県・街井節男)**

▶火山がちゃんとナスをはくのがエライ。ナスといえばボーナス面があったけ。どこか、は秘密。

(忍者根本)

**友人に「メガドライブで何かおもしろいゲームないか?」と聞かれたので「さあ…何もないんじゃない。もうメガドライブなんか売っちゃえよ」と冗談で言ったら本当に売ってしまった。少し困った。**

**(愛知県・野々山彰二)**

▶うのみにする友人も友人だよな。うのみと一気飲みは体によくないと、昔から決まってるよな。んなことないか。

(ハルク)

**最近、メガドライブにいいゲームがふえてうれしい。特にセガ、ナムコがいい。**

**(福岡県・馬田智也)**

▶上に登場してる野々山クンの友達があわれだわ。

(マッキー)

**スーパーファミコンで、ゲームがスーパーになったのはいいが、値段とクソゲーがスーパーになるのはいやだ。もし、そうなったら、任天堂の社長はぼくに社長権をゆずるべきだと思う。**

**(大分県・生きた化石)**

▶宿題くらいやっておいてくれよ、僕は社長なんだから。ってか?CM知らない人にはごめんなさいよ。

(さくやーま)

**兵庫かどっかの公立高校でなんか不正があったそうですが、うちの高校もありそーだ。あの点でよく入れたものだ。……ところでなんでうちの学校は柔道と剣道の両方必須なんだ?とにかくですな、新しい学校生活におののいているわけです。**

**(神奈川県・こなたーる)**

▶この春入学のみなさん、ちょっと遅いけどおめでとー。柔道でも剣道でもばーんばんやって、体きたえてね。

(マッキー)

**グラディウスIIIで最後の敵が何をいっているのかわかる人は尊敬してもいいと思っているのは僕だけだろうか?**

**(岐阜県・もりひた)**

▶倒したときの「ウアー」だけはわかるのに。そんなもの誰でもわかるってばさ。

(忍者根本)

**今日グレープフルーツを食べた。タネが緑色だったのでおかしいと思って取ってみたらなんと根が生えていた。…もしこのまま食べずに放っておいたらどうなっていたのかが気になる。**

**(東京都・松崎奈穂)**

▶長ネギだと思って野菜カゴからひっぱりだした緑色の物体が、玉葱が成長しきって20cmくらいになったものだったという経験ならあるよ。全然関係ないけど。

(あや)

**CD-ROM 2版「YsIII」クリアです。で、感想を。会話がほとんど肉声なので気持ち良いくらいにストーリーが進みます。まるで映画でも見てるみたいでした。操作性も良くてアドルが思いっきりアクションしてくれました。でも最後のボスは強かった!倒すのに3時間くらいかかったんじゃないかな。アクション下手な人はきついヨー、アレ。もう少し厚みがあればね。しかし、買って損するゲームじゃないからね、迷ってる人は思い切って買っちゃおー。最後に一言、「アドル、街の中では剣をしまいなさいって。」**

**(新潟県。グレたでーもん)**

▶で、ソフトと一緒に「イースIIIのすべて」。こっちも買って損はない。もちろん、クリアした人が読んでもおもしろいぞ。

7月に発売されるから、もうちょっと待っててくれよな。

(ハルク)

**メーカーさんへ。あのぉ、買う時恥ずかしくなっちゃうよーなタイトルはつけないでいただきたいです。いや、その、ゲームはタイトルじゃない、中身だ、ってことはわかってるんですけども…。**

**(千葉県・小栗有貴)**

▶店頭で思わずためらっちゃうの、あるよね。かえって大声で言う方がはずかしくないかも。鼻た～かだか。

(あや)

**TVゲーム情報ダイヤルQ2にかけすぎて、電話代が17.000円くらいになってしまった。**

**(東京都・加瀬芳人)**

▶以後気をつけるよーに。

(ハルク)

**高いところの、ゾクゾクするような恐怖を味わえるようなゲームをプレイしたい。**

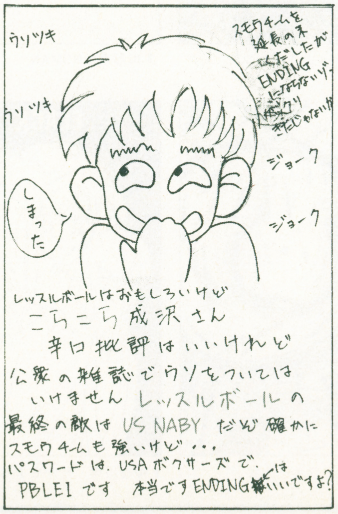
**(茨城県・讃岐亮介)**

▶寒いところのゾクゾクってのもこれからの季節、いいかも。うーぶるぶる。

(さくやーま)

**スーパーファミコンでサッカーやプロレス(ヒューマン)はでるんですか?**

↓ひえーごめんなさい(成沢)




(水沢きりん・東京都)

**(長崎県・松島信吾)**

▶発売日は未定だけど、でますよ。裏切らないでね、ヒューマン茶々丸。

(あや)

**突然ですが、HIPPON SUPER!1月号の役立ちコマンドデータバンクで「ダブルリング」(PCエンジン・ナグザット)のコマンドがあったでしょ。それの1.1.9.2.2.9.6の意味がやっとわかった。「いい国つくろう」だったんだ。**

**(石川県・くろすマークII)**

▶サウンドテストでその順番に演奏させると面セレクトができる、って技のことだな。なるほど。いい国つくろう鎌倉幕府。鳴くようぐいす平安京エイリアン。

(データバンク担当・清野ケンジ)

**金に困ったので、ソフトが安くなんないので、ソフトがいつでるのかわからないので、ソフトを待てないので、受験生なので、スーパーファミコンを売った。**

**(山形県・レプリカの街から)**

▶いろいろ理由ならべちゃって、苦悩がかいま見える気がするけど…つらかったのね。

(マッキー)

**今年は受験生だけど、ゲームもやめないし、HIPPONも読むし、野球も見るし、競馬も見る。**

**(兵庫県・枇榔正洋)**

▶おお、たのもしい。がんばれよ。

(ハルク)

▶次号はいつも通りの6月4日発売。よろしく

(編集部)

### スタッフ募集のお知らせ

HIPPON SUPER!編集部ではスタッフを募集しています。

ゲームはもちろん、ファンタジーやコミックに興味のある方、大歓迎です。

編集、ライターの経験のある方優遇します。未経験者でももちろん可。勤務時間は応相談。勤務時間にあわせて当社規定の金額をお支払いします。

履歴書に写真添付の上、編集部「スタッフ募集」係まで。東京在住、18才以上の方に限ります。

 ●おたよりのあてさきは〒102東京都千代田区麹町5-5-5 HIPPON SUPER!フリートーク係まで。とじこみのアンケートハガキの感想らんに書くだけでもOKです。(編集部)

# MAKER'S SCRAMBLE

メーカーズ スクランブル

言われてばっかりは気に入らない。
メーカーの反逆、言いたい放題、はいどーぞ。

♥「イーストIIIはリセットがきかねえぞ!どーなってんじゃいコラッ!」というTELが殺到している今日このごろ、いかがおすごしでしょうか。確かに説明書に書かなかった私が悪いのですが、あれは1、2秒押したままにしとくとリセットがかかるんですよ!スタートボタンとセレクトボタンを2つ使うゲームなため、消したくないのに消えちゃうなんてことを防止したかったもんで少々時間がかかるのであります。

(ハドソン・梶野)

▶そーいう大切なことは、きちんと取説に書いて、だわ。ぷんぷん。けど、ここで説明してくれたし、今回だけはまぁ、イーッスIII。……ちょっと低レベルだったわん。思わず顔から火の出そうな、私が捧綾(ささげ・あや)/このコーナーの担当でっす。よろしく

♥あなたはホモにからまれたことがありますか? 私はあります。あれは忘れもしない去年の1月5日正月早々。その日、私は〝えんむすび〟で有名な神社で「今年こそは彼女ができますように」と願をかけたのですが、神様はそんなけなげ(?)な私の願いを聞き間違えてくれたようです。その夜、新宿の某公衆便所に入った私はホモおやじにからまれ、大事なチ○○○をのぞかれました。そして、サイフの中味を見せ、「小使いあげるから」と言ってきたのです。私は怖くなり、縮みあがったチ○○○をパンツにしまうと、ホモおやじをふりほどくようにして便所を出ました。こうして私は、何とかホモおやじから逃れることができたのです。しかし、ホモおやじは私を安くみていました。彼がサイフから出した〝小使い〟は、たった3千円だったのです…。

(ナグザット・木村)

▶お上品がモットーのコーナーなのに。(んなわけないか) しかし、恐怖にふるえながらも、しっかり金額だけはチェックしてるとは!

♥毎度!読者のみんな、聞いてぇやー!3月28日に東京に出張行ったんやけどな、JRの山手線に乗った時に、俺の大切なデビット・イー・ロスのCDを落としてしまって今もないねん!だれか見つけてくれた人には、お礼するからお願いしま〜す!

(アイレム・タカッチャン)

▶だ、そうです。よろしくね。

♥当社のメガドライブ用ソフト5作目は!!あのPCエンジンでの怪作ピンボール「デビルクラッシュ」でぇい♥ ナグザット様の協力も得て、メガドライブ用にヴァージョンUPして再登場発売時期は8月頃を予定してまーす。テクノ流「デビルクラッシュ」にご期待ください

(テクノソフト・Mio)

▶テクノソフトと言えば、サンダーフォース・シリーズにエレメンタルマスター。どれもかっこいい(けど難易度高め)シューティング。テクノ流ということは「デビルクラッシュ」がシューティングゲームになるのかあ? 発想が安直でした。反省。

♥HIPPON SUPER!5月号での我社のGG「琉球」への高い評価マ・コ・トにありがとうございます。評価というのは良いモノは良く、悪いモノは悪くされるのは当たり前のこととはいえ、やはり誉められるのはとても嬉しいものです。

(フェイス・だあくん)

▶でも、何回も発売日がどーんと延びて、待たされたのに関しては怒ってるんだよ、あたしは。ぷんすか。ちなみに5月31日発売ね。

♥ファミコンソフト「スーパードッグブービー」発売日変更のお詫びとお知らせと言い訳。皆さんごめんなさい!(お詫び)5月の発売予定でしたが、6月にのびてしまいました。(お知らせ)実はブービーが保健所に捕まってしまったためなんです。引き取ってくるのでもう少し待ってくださいね。(強引な言い訳)

(ジャレコ・森田)

▶この一、みんなで発売日のばしてぇー。がんばってくれたまえい。なんだか今回怒ってばっかり。美容と健康によくないのに。

♥私個人の意見なんですが、サラリーマンの気が一番やすまる時といったらランチタイムだと思うのです。

(トレコ・モーリン)

▶毎日脳天気ィなあたしには、むずかしくてよくわかんない。

♥会社の近所にトンカツ屋さんがある。小さい店だが流行所をおさえた、品の良い店のつくりをしている。ざく切りキャベツを枕に、俵のようなトンカツがでる。衣はカリカリ、身はきれいなピンク色。値は少々はるが、懐の暖かい時たまに利用する。さて、この店はビデオを流している。店の入り口あたりと奥、計2台のモニターが設置されている。死角がないので、どこに座っても見ることができる。私が行った時は「クロコダイルダンディー」だったが、ある時別の人が行くと「クリープショー」をやっていた。その人たちは、口からゴキブリがわさわさ出てくるシーンを眺めつつ、トンカツを食べたそうだ。

(SNK・るしゃな)

▶ぐぇー。げぇー生きじごくー。

♥ゲーム短歌
新ソフト　絶対自信は　あるものの
貴誌の評価に　一喜一憂

(エポック社・ほりえもん)

▶評:人間の心の機微を表現したすぐれた歌です。しんみりさせられる一方で秘められた力強さを感じさせてくれます。ほんまかいな。
そこで返歌。
おもしろい　絶賛ソフトを待ち今日も　辛い点つけ　じっと手を見る
我れながら下手っぴだ。

♥このコーナーを使って楽しくお話しようぜ!

(ホームデータ・コンフェクショナリー前原)

▶そーなのよ、メーカーの人もこう言ってくれてるわけだしさ、このメーカーにこんなことが聞きたい、えーい答えろ!っていうような皆からの手紙大募集中なのよん。お隣のフリートーク宛でもよいし、とじこみのアンケートハガキに書くだけでもOK。メーカーの方々もこれを読んだら、このコーナーを、ひいてはこの業界を充実させるには自分が必要なんだあ、と奮い立ってちょーだいね。くす。たのしみ。それじゃたのんだよー。

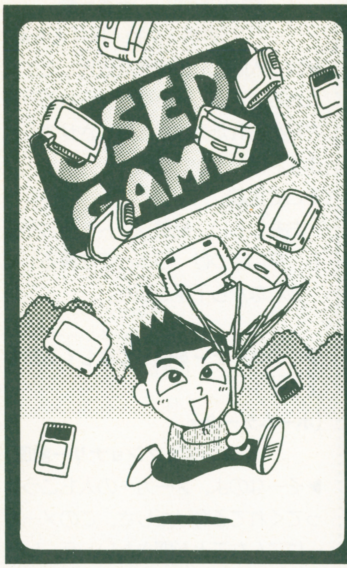
## MAKER'S INFORMATION

♥ナムコから年内登場予定の業務用ゲーム「ファイナルラップ3(仮)」。好評のこのシリーズ、今回はゲーム性を大きく左右するコース内容についてみんなの意見を聞くことにしました。なんと本物のレーシングカートがプレゼントに用意されているというビッグな企画、応募方法は以下のとおりです。

1. オーストラリア
   1周=3780km
   中高速の準公道サーキット。
2. イギリス
   1周=4778km
   世界で最もスピードの出る超高速サーキット。追越しポイントも比較的多く、熾烈なバトルが展開される。
3. ドイツ
   1周=6797km
   深い森とアウトバーンに囲まれた高速サーキット。
4. ハンガリー
   1周=3968km
   コーナーが20ヶ所も立ちはだかる低速テクニカルコース。

以上4つの中から、走ってみたいコースを選び、番号と国名で答えてください。ハガキに住所、氏名、年齢、電話番号、職業、ナムコに対する意見・感想があればそれも書いて以下の住所に〒148 東京都大田区多摩川2-8-5株式会社ナムコ「FL3コース公募HIPPON SUPER!」係。

最も人気の高かったコースがゲームに採用される予定ですが、そのコースに投票した人の中から抽選で豪華商品をプレゼント。A賞:本物!レーシングカート(F-100)1名　B賞:小型テレビ　2名　C賞:コードレス・テレホン　3名　さらに応募者全員の中からオリジナルテレホンカードが100名に当たります。〆切は6月15日(消印有効)です。



# 中古ソフト情報局

スーパーファミコン
ファミコン
PCエンジン
メガドライブ
ゲームボーイ

## 人気ソフトの価格相場がスグわかる!!

掘り出し物、昔の名作・傑作ソフト探しが、私の主な中古ショップ利用法。手持ちにいらないソフトはなく、溜まる一方。読者の皆さんの中古ショップエピソード、利用法などありましたら、お葉書お寄せ下さい。取材材料にしたいと思います。

★中古ソフトトピックス
★新作ソフトの動向を探る!
★このソフトを買えっ!!
★ソフト購入時に追加料金あり
★今だからこそ古き良きソフト

## ●スーパーファミコン

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | アクトレイザー | エニックス | 8000 | 5500 | ▼300 | 3000 | △300 | 商品はだぶついているが今は待ち |
| | SDザ・グレイトバトル 新たなる挑戦 | バンプレスト | 8200 | 5400 | ▼400 | 2400 | ▼400 | 同じく品数豊富。4000円台前半狙い |
| | F-ZERO | 任天堂 | 7000 | 5500 | ▼300 | 3000 | △100 | 人気高く値崩れせず。ファンは買い |
| か | グラディウスⅢ | コナミ | 7800 | 5900 | △100 | 3200 | △100 | 比較的品薄。しかし値下がり望める |
| さ | ジャンボ尾崎のホールインワン | HAL研究所 | 8900 | 6400 | ▼200 | 3300 | △100 | 高価安定。ゴルフファン以外は待ち |
| | スーパーマリオワールド | 任天堂 | 8000 | 6000 | ▼500 | 3000 | ▼100 | 今だ高人気。マリオファン以外待ち |
| た | ダライアス ツイン | タイトー | 8500 | 5200 | — | 3000 | — | SFCオリジナルダライアス。待ち |
| は | パイロットウイングス | 任天堂 | 8000 | 5500 | ▼200 | 2900 | △400 | 5000円切れば買い。じわじわ下がる |
| | BIG RUN | ジャレコ | 8700 | 5000 | — | 3200 | — | 新作ながら高値引。売値もそこそこ |
| | ファイナルファイト | カプコン | 8500 | 6200 | ▼200 | 3000 | ▼100 | アクションファン以外は割高感あり |
| | ポピュラス | イマジニア | 8800 | 5900 | 0 | 3000 | ▼100 | 価格安定。値崩れの可能性は薄い |
| | ボンバザル | ケムコ | 6500 | 4000 | △100 | 2000 | △200 | 3000円台前半で買い。しばらく待ち |

## ●ファミコン

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | 蒼き狼と白き牝鹿 ジンギスカン | 光栄 | 9800 | 3800 | ▼500 | 2100 | 0 | 3000円台へ。SLGファンは買い |
| | 赤川次郎の幽霊列車 | キングレコード | 6800 | 3300 | ▼800 | 2000 | 0 | 半値以下。AVG好きは要チェック |
| | 悪魔城スペシャル ぼくドラキュラくん | コナミ | 5800 | 3800 | ▼200 | 2000 | ▼100 | 値下がり状態。2000円台が買いどき |
| | アドベンチャーズ オブ ロロ 2 | HAL研究所 | 5900 | 3100 | ▼400 | 1500 | ▼100 | シリーズファンは買い。あとは待ち |
| | 維新の嵐 | 光栄 | 11800 | 6100 | ▼1200 | 3400 | △100 | イッキに値下がり。ファンは買い |
| | いただきストリート 私のお店によってって | アスキー | 6800 | 4800 | — | 2400 | — | 割高。ボードゲームファン以外待ち |
| | 井出洋介名人の実戦麻雀Ⅱ | カプコン | 8500 | 6000 | ▼100 | 3000 | ▼100 | 高価安定ソフト。見切りつけて買い |
| | ウィザードリィⅢ | アスキー | 6500 | 2400 | ▼500 | 1400 | 0 | 2000円切るか。この値でも十分買い |
| | AD&Dヒーローオブランス | ポニーキャニオン | 6800 | 3400 | — | 1800 | — | 新作ACG。高値引だが手堅く待ち |
| | AD&Dヒルズファー | ポニーキャニオン | 7800 | 3900 | — | 1900 | — | 同じく高値引だが待ったほうが賢明 |
| | SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 | バンダイ | 6800 | 4000 | ▼100 | 2100 | △100 | 再版されたが品薄続く高人気。待ち |
| | SDガンダムガチャポン戦士3 英雄戦記 | ユタカ・バンダイ | 6800 | 4500 | ▼400 | 2900 | △200 | 売値さらにアップ。売りたい人は今 |
| か | ガンサイト | コナミ | 6000 | 3200 | — | 2000 | — | 高値引新作商品。ファンなら買いか |
| | GUN-NAC | トンキンハウス | 6000 | 2900 | ▼300 | 1800 | △400 | お手ごろな価格。この辺りが相場 |
| | 究極ハリキリスタジアムⅢ | タイトー | 6900 | 4500 | — | 2400 | — | 割高感あり。今後の値引に期待 |
| | ぎゅわんぶらあ自己中心派 | アスミック | 5900 | 3900 | ▼100 | 1700 | ▼300 | 麻雀ソフトは値崩れ望めず。'89年 |
| | ぎゅわんぶらあ自己中心派 2 | アスミック | 6500 | 4100 | ▼100 | 2100 | △100 | 同じく買い悩む人は待ち。他は買い |
| | KLAX | ハドソン | 5800 | 2900 | ▼400 | 1800 | △300 | かなり安値に。他ハードでなければ |
| | グランドマスター | バリエ | 6500 | 3300 | ▼200 | 1200 | ▼100 | 少しずつ価格下降。2000円台に期待 |

## 中古ソフトトピックス

### SGユーザー万歳! 専用ソフトお買い得

ゴールデンウィークもはや後半。長期の休みほどゲームをするのに適した日はないですね。こういうときこそ、普段苦手としているジャンルに挑戦してみてはどうでしょう。光栄のＳＬＧシリーズも最近は、かなり買値が低下してきたようです。また、セールなどの情報にも目を光らせていたいところ。この時期多いので、さっそく出かけてみるのもよいでしょう。

ところで、「ハード自体の価格が高い、専用ソフト数が少ない」などの理由でけい遠されがちなＳＧ。ユーザーにも不安感が積もるばかり？ そんなＳＧユーザーに朗報。ここにきて専用ソフトの買値がイッキに値下がっています(P134参照)。『オルディネス』『大魔界村』『バトルエース』『グランゾード』など、2000円台から3000円後半で手にはいる様子。(4月上旬現在編集部調べ)

●中古価格相場の〝前比〟とは、前回５月号で調査した時点('91年３月上旬)での様場価格との差を示しています。上昇したものは△で、下降したものは▼です。前回データのないソフトは—になっています。

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| か | けろけろけろっぴの大冒険 | キャラクターソフト | 3980 | 2900 | — | 1300 | — | 定価が安く値引率イマイチ。が買い |
| さ | 三國志 | 光栄 | 9800 | 5600 | ▼400 | 3600 | △400 | 売値アップ。売ってⅡ買う？ '88年 |
| | 三國志Ⅱ | 光栄 | 14800 | 7600 | ▼2200 | 4600 | ▼200 | 原因わからずの大暴落。買いどき |
| | ジャッキーチェン | ハドソン | 5800 | 3800 | ▼400 | 2000 | ▼200 | PC版のほうが内容長く、100円安い |
| | シャドウブレイン | ポニーキャニオン | 9800 | 5800 | — | 2400 | — | 値引率はいいが割高。しばらく待ち |
| | じゅうべえくえすと | ナムコ | 7800 | 4900 | ▼300 | 2500 | 0 | ようやく5000円突破。これで買い |
| | 水滸伝 | 光栄 | 11800 | 7300 | ▼300 | 3400 | ▼100 | 落着いている価格。売る人はどうぞ |
| | スーパーチャイニーズ3 | カルチャーブレーン | 6300 | 3900 | — | 2200 | — | まだまだ値下がる。様子を見よう |
| | スーパーマリオブラザーズ | 任天堂 | 4900 | 2600 | ▼400 | 1200 | ▼300 | マリオワールド熱沈下。待ち。'85年 |
| | スーパーマリオブラザーズ3 | 任天堂 | 6500 | 4300 | ▼200 | 2600 | △400 | こちらも同じ状況。まあ相場。'88年 |
| た | ダークロード | データイースト | 6800 | 3900 | ▼300 | 2200 | △400 | 品薄で売値上昇。売りも買いもO.K. |
| | 大航海時代 | 光栄 | 11800 | 7800 | — | 4200 | — | 新作光栄SLG。毎度高価。待ち |
| | ダブルドラゴンⅢ | テクノスジャパン | 6200 | 3800 | ▼400 | 1900 | ▼100 | シリーズファンは買い。あとは待ち |
| | チャンピオンシップボウリング | アテナ | 4980 | 2800 | ▼500 | 1200 | ▼200 | 3000円以下。ボーリング好きは買い |
| | T.M.N.T | コナミ | 7000 | 3400 | ▼700 | 1700 | ▼200 | 半値以下に。ACGファンは買い |
| | テクモボウル | テクモ | 6900 | 3800 | ▼700 | 1800 | ▼600 | ほぼ半値。好きなら買って損なし |
| | テクモワールドカップサッカー | テクモ | 5800 | 4200 | ▼300 | 2300 | ▼100 | 高人気、高価格。ファン以外待ち |
| | デジタルデビル物語 女神転生Ⅱ | ナムコ | 7800 | 4400 | ▼200 | 2300 | ▼200 | さらに価格下降。SFC前にプレイ |
| | テトリス | ビー・ピー・エス | 4900 | 3600 | 0 | 2100 | △200 | 長寿。GB版があれば不用。'88年 |
| | ドクターマリオ | 任天堂 | 4900 | 3900 | 0 | 2000 | ▼200 | 色を取るか画面の大きさを取るか |
| | ドラえもん ギガゾンビの逆襲 | エポック社 | 6800 | 4000 | ▼200 | 2000 | 0 | 少しずつしか下がらない。地道に |
| | ドラゴンクエスト | エニックス | 5500 | 2400 | ▼400 | 1800 | △600 | 低価格良質ソフト。Ⅴの前に。'86年 |
| | ドラゴンクエストⅡ 悪霊の神々 | エニックス | 5500 | 2100 | ▼300 | 1300 | △300 | 落着きのない価格変動。待ち。'87年 |
| | ドラゴンクエストⅢ そして伝説へ | エニックス | 5900 | 2400 | ▼100 | 2000 | △900 | 急に売れ始め品薄。売値上昇。'88年 |
| | ドラゴンクエストⅣ 導かれし者たち | エニックス | 8500 | 2300 | ▼900 | 1600 | △200 | Ⅰ、Ⅱ、Ⅲ、Ⅳセットでも1万円以下 |
| | ドラゴンボールZ 強襲！サイヤ人 | バンダイ | 7800 | 4700 | ▼600 | 2800 | 0 | 買いやすい価格。慎重に待つのも良 |
| な | ナムコット麻雀Ⅲ | ナムコ | 4900 | 3800 | — | 2000 | — | 低価格ゆえの低値引。買って損なし |
| | 虹のシルクロード | ビクター音楽産業 | 7500 | 4200 | ▼600 | 1900 | ▼200 | イマイチ割高。3000円台前半が目安 |
| | 忍者じゃじゃ丸銀河大作戦 | ジャレコ | 5800 | 3000 | — | 1800 | — | 新作だが安値。ロックマンファンへ |
| | 熱血高校ドッジボール部 サッカー編 | テクノスジャパン | 5900 | 4100 | ▼200 | 2200 | ▼300 | じわじわ下がる高値。地道に待ち |
| | 信長の野望・戦国群雄伝 | 光栄 | 11800 | 6700 | ▼1200 | 4100 | △100 | 買値大幅ダウン。信長ファンは買い |
| は | パーマン | アイレム | 5500 | 3100 | ▼400 | 1600 | 0 | 原作ファンは買いどき。あとは待ち |
| | 爆笑人生劇場2 | タイトー | 5900 | 3700 | — | 1900 | — | 3000円台でも安く感じない。待ち |
| | パチ夫くん3 帰ってきたパチ夫くん | ココナッツジャパン | 7980 | 4600 | ▼500 | 2300 | ▼100 | シリーズ中一番遊びやすい。買い |
| | バトルスタジアム | アイ・ジー・エス | 6800 | 3700 | ▼200 | 2000 | △300 | 野球ファン以外は特に買う必要なし |
| | パラソルヘンベえおとぎの国は大さわぎ！ | エポック社 | 6500 | 3900 | 0 | 1700 | 0 | 値崩れに期待したが安定。今は待ち |
| | パロディウスだ！ | コナミ | 5800 | 3800 | ▼400 | 1800 | ▼300 | GB版の定価と同じ。好みで買い |
| | ファイナルファンタジー | スクウェア | 5900 | 3200 | ▼100 | 2000 | △500 | シリーズ中一番人気。買い。'87年 |
| | ファイナルファンタジーⅢ | スクウェア | 8400 | 2200 | ▼1000 | 1200 | ▼300 | 品物あぶれ大幅値下げ。1980円狙い |
| | ファミコン将棋竜王戦 | アイマックス | 6500 | 3800 | ▼900 | 2100 | ▼400 | 3000円前半まで待って好みで買い |
| | ファミコン・トップマネジメント | 光栄 | 9800 | 5100 | ▼600 | 2700 | △200 | 戦国SLGファン以外は買うのも良 |
| | ファミスタ'90 | ナムコ | 5800 | 2300 | ▼900 | 1200 | ▼200 | ファミスタファン以外は'91が買い |
| | ファミスタ'91 | ナムコ | 4900 | 3800 | △100 | 1800 | △100 | 価格安定期。急ぎの人以外は待ち |
| | ファミリーサーキット | ナムコ | 3900 | 3600 | △400 | 1800 | △300 | '91にあおられて価格上昇。'88年 |
| | 不思議の海のナディア | 東宝 | 6500 | 4000 | — | 2000 | — | SLG。MD版の影響を受け品薄 |
| | ベストプレープロ野球'90 | アスキー | 6800 | 3900 | ▼200 | 1700 | 0 | 前作を持ってなければ買うのも良し |
| | 北斗の拳4 | 東映動画 | 6500 | 4200 | — | 2100 | — | 低値引で割高。原作ファン以外待ち |
| ま | マイトアンドマジック | 学研 | 8500 | 5000 | ▼100 | 2700 | △200 | まもなく半値。急いで買うことなし |
| | まじかる★タルるートくん ファンタスティックワールド | バンダイ | 5800 | 4100 | — | 2400 | — | 新品も品薄。あればファンは買い |
| | マックス・ウォーリアー 〜惑星戒厳令〜 | バップ | 5800 | 3000 | ▼200 | 1200 | ▼100 | 値崩れのきざしなし。根気よく待ち |
| | ミニパット | A-WAVE | 6700 | 3400 | ▼200 | 1500 | 0 | GB版と比べ、好みで買うのも良し |
| | ムサシの冒険 | シグマ商事 | 6500 | 3700 | ▼500 | 1700 | ▼200 | 値下がり順調。2000円台が買いどき |
| や | 夢ペンギン物語 | コナミ | 5800 | 3200 | ▼300 | 1600 | 0 | ファン以外は値崩れを待って買い |
| ら | ロックマン | カプコン | 5300 | 3800 | ▼100 | 2000 | △100 | 高人気。ACGファンは買い。'87年 |
| | ロックマン3 | カプコン | 6500 | 4100 | ▼200 | 1900 | ▼300 | そろそろ買いどき。3000円台に期待 |
| わ | ワギャンランド2 | ナムコ | 5800 | 4200 | 0 | 2200 | △100 | 未経験者はⅠを。Ⅱは3000円台で |

● これら価格相場は、目安として4月上旬現在の平均値を算出したものです。この価格そのもので必ずしもソフトの売買ができるとは限りません。なお、編集部では、各店舗での売買価格はお答えしかねますので御了承下さい。

# 新作ソフトの動向を探る!!

## 同一タイトルソフトでも内容は別もの!

同じ時期に2社から発売された同タイトルソフト『ふしぎの海のナディア』。ＦＣ版はＳＬＧ、ＭＤ版はＡＶＧという全くの別もの。後に発売されたＭＤ版のほうは売り上げ好調。そのアオリもあってか、ＦＣ版が後から追いかけるように売れ出しているようです。

定価が同じせいか、まだＦＣ版とＭＤ版との間に大きな価格差は出ていません。しかし、若干ＭＤ版の方が買いやすく売りやすい価格になっています。

| | ふしぎの海のナディア | | | |
|---|---|---|---|---|
| | FC 東宝 定価6500円 | | MD ナムコ 定価6500円 | |
| 店 | 買うとき | 売るとき | 買うとき | 売るとき |
| A店・東京 | ¥5200 | ¥1400 | ¥5200 | ¥1800 |
| B店・東京 | ¥4980 | ¥3000 | ¥4480 | ¥3000 |
| C店・大阪 | ¥2980 | ¥1500 | ¥2980 | ¥1500 |
| D店・大阪 | ¥3000 | ¥1800 | ¥3000 | ¥1800 |

## 期待度大の大作RPG さて、その売れ行きは

本誌"読者が選んだほしいソフト"の上位に必ず顔を出している2本、『イースⅢ』（PC）と『シャイニング＆ザ・ダクネス』（MD）。前評判通り発売日当日はドッと売れた様子。しかし、どこのお店も大量に在庫を確保できたようで、混乱は少なかったようです。

すでに『イースⅢ』は、かなり中古市場に出回っています。『イースⅠ・Ⅱ』程ファンの心をつかめなかったところが一番の理由とも…。3000円後半から4000円後半が相場といったところ。

一方『Ｓ＆Ｄ』。中古品は少ないものの、新品でも3割引き、6000円前後で買うことができそう。2、3軒回れば品物は手に入れられる状況です。

| | イースⅢ PC 定価7200円 | | シャイニング＆ザ・ダクネス MD 定価8700円 | |
|---|---|---|---|---|
| 店 | 買うとき | 売るとき | 買うとき | 売るとき |
| A店・東京 | ¥5760 | ¥2500 | ¥7400 | ¥2900 |
| B店・東京 | ¥4980 | ¥2500 | ¥5980 | ¥3000 |
| C店・大阪 | ¥3980 | ¥2000 | ¥3880 | ¥1900 |
| D店・大阪 | ¥4600 | ¥2160 | ¥4100 | ¥2400 |

# ●PCエンジン

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | アウトラン | NECアベニュー | 7200 | 4800 | △100 | 2300 | △200 | 値下がらず。業務用ゆずりの高人気 |
| | アフターバーナーⅡ | NECアベニュー | 7200 | 4600 | △200 | 2300 | △400 | 値崩れどころか上昇。気長に待ち |
| | イースⅡ ワンダラーズフロムイース(CD-ROM) | ハドソン | 7200 | 5000 | — | 2500 | — | アクションRPGファンは買いどき |
| | 1943改 | ナグザット | 7200 | 4500 | — | 2300 | — | STGファンはチェック。他は待ち |
| | エグザイル 時の狭間に(CD-ROM) | 日本テレネット | 6780 | 4200 | — | 2400 | — | 割高。しばらく待てば必ず値下がる |
| | S.C.I. | タイトー | 7200 | 4700 | △400 | 1800 | 0 | 前号は一時の値崩れ。第2期に期待 |
| | F-1 サーカス | 日本物産 | 6900 | 5300 | △100 | 3000 | △400 | 2が発売予定。1はさらに品薄に |
| | OEDO 808(CD-ROM) | メサイヤ | 6500 | 5000 | — | 2800 | — | 値引率イマイチ。ファンでも待ち |
| | おぼっちゃまくん | ナムコ | 6800 | 4000 | — | 2400 | — | 人気キャラACG。まだ割高感あり |
| | オルディネス(SG専用) | ハドソン | 9800 | 3900 | ▼1700 | 2300 | △300 | SGユーザー買い。値下がり望める |
| か | カダッシュ | タイトー | 6600 | 4200 | 0 | 3400 | △1500 | 売値大幅アップ。あきた人は売り |
| | ガルクライトーTDF 2ー | パック・イン・ビデオ | 7800 | 5500 | △800 | 2000 | ▼200 | 変動激しい。落着くまで様子見よう |
| | クイズアベニュー(CD-ROM) | NECアベニュー | 5800 | 4500 | △100 | 2000 | ▼300 | クイズもの強い。値崩れの見込なし |
| | コラムス | 日本テレネット | 6400 | 5500 | — | 2300 | — | かなり高い。MD所有者はMD版を |
| さ | サイバーナイト | トンキンハウス | 6800 | 3800 | ▼1000 | 2200 | △100 | 品物急増で大幅値下げ。買いどきか |
| | サイレント デバッガーズ | データイースト | 6800 | 3800 | — | 2000 | — | 新作ながら買いやすい価格。AVG |
| | 三国志 英傑天下に臨む(CD-ROM) | ナグザット | 8800 | 6800 | — | 3200 | — | 割高感。半値～5000円台前半が目安 |
| | J・B・ハロルド殺人クラブ(CD-ROM) | ハドソン | 6500 | 3800 | ▼300 | 2100 | △300 | AVGファンはチェック。買いどき |
| | ジャッキーチェン | ハドソン | 6500 | 3700 | ▼300 | 2000 | △200 | 値下がり状態。3000円切ったら買い |
| | スーパー桃太郎電鉄 | ハドソン | 5800 | 4200 | ▼300 | 2200 | ▼100 | 高人気。ボードゲームファンは買い |
| | ゼロヨンチャンプ | メディアリング | 6900 | 3700 | — | 2200 | — | 短距離レース型カーACG。待ち |
| た | TAITAN | ナグザット | 5900 | 3000 | — | 1800 | — | ほぼ半値だが割高。2000円台中頃で |
| | 大魔界村(SG専用) | NECアベニュー | 10800 | 3000 | ▼500 | 1800 | △400 | 1980～2980円相場。ユーザーは買い |
| | ダウンロード2(CD-ROM) | NECアベニュー | 6800 | 3700 | — | 1000 | — | 前作からのファンは買い。他は待ち |
| | ダブルリング | ナグザット | 6300 | 3500 | ▼100 | 1800 | △200 | 安心して遊べるSTG。買いどき |
| | ダライアスプラス(SG対応) | NECアベニュー | 9800 | 2900 | ▼2400 | 1800 | ▼300 | CD版を持ってない人は買いどき |
| | チャンピオンレスラー | タイトー | 6600 | 4000 | ▼600 | 2500 | △400 | 人気商品。高い。半値まで待とう |
| | デッドムーン | T.S.S. | 7400 | 3400 | ▼900 | 2000 | △200 | 半値以下に。STGファン以外待ち |
| | デビル・クラッシュ | ナグザット | 6300 | 3600 | ▼100 | 1800 | 0 | 価格横ばい。しばらく様子を見よう |
| | TVスポーツフットボール | ビクター音楽産業 | 6700 | 4200 | — | 2600 | | 高価。スポーツファンも待ちが必要 |
| は | バスティール(CD-ROM) | ヒューマン | 6500 | 4400 | ▼300 | 2200 | △100 | 3000円台後半～4000円台前半が相場 |
| | パズルボーイ | 日本テレネット | 6400 | 3900 | ▼100 | 1800 | △100 | 3000円切ればファンもその他も買い |
| | パラソルスター | タイトー | 6600 | 4400 | ▼400 | 2100 | ▼100 | 高人気。ACG得意の値崩れに期待 |
| | パワーリーグⅢ | ハドソン | 5800 | 4000 | ▼200 | 1900 | ▼100 | 根強い人気。3000円台中頃で買い |
| | ファイナルブラスター | ナムコ | 6800 | 3200 | 0 | 1300 | ▼100 | 縦スクロールSTGファンは買い |
| | ファイナルマッチテニス | ヒューマン | 5700 | 3800 | — | 2300 | — | ヒューマンスポーツファンは買い |
| | ファイヤープロレスリング | ヒューマン | 6300 | 4600 | △500 | 2800 | △800 | 価格不安定。売値アップで売りどき |
| | フォーメーションサッカー ヒューマンカップ'90 | ヒューマン | 5500 | 4800 | △300 | 2800 | △500 | 高人気、高価維持、品薄。あれば買い |
| | 不思議の夢のアリス | フェイス | 6400 | 3200 | ▼700 | 1800 | △100 | ちょうど半値に。今が買いどきか |
| | プロ野球ワールドスタジアム'91 | ナムコ | 5800 | 3900 | — | 2100 | — | 値引率はそこそこだが、手頃な価格 |
| | ボンバーマン | ハドソン | 5300 | 3800 | ▼100 | 1900 | 0 | バトル重視ボンバー野郎は買い |
| ま | 麻雀学園 東間宗四郎登場 | フェイス | 7980 | 7400 | △300 | 4000 | △300 | 生産中止の強み、価格上昇。あれば |
| | 麻雀学園マイルド | フェイス | 7980 | 5800 | △200 | 2600 | ▼100 | 希少価値薄く安値。好みでどうぞ |
| | 魔界プリンスどらぼっちゃん | ナグザット | 6700 | 3900 | ▼100 | 1500 | ▼200 | 値下がり緩やか。3000円台前半まで |
| | 魔晶伝紀ラ・ヴァルー(CD-ROM) | 工画堂スタジオ | 7200 | 5000 | — | 2000 | — | 値崩れの可能性あり。地道に待て |
| | マスター・オブ・モンスターズ(CD-ROM) | マイクロキャビン | 6500 | 4600 | ▼200 | 2200 | ▼100 | SLGファン以外は3000円台前半で |
| | マンホール(CD-ROM) | サン電子 | 6500 | 4600 | — | 2400 | — | 品切れの恐れあり。あるときに買い |
| | モトローダーⅡ | メサイヤ | 6500 | 4300 | — | 1900 | — | 割高。1でよければ1980円くらいで |
| ら | ラストハルマゲドン(CD-ROM) | ブレイングレイ | 7500 | 5100 | ▼100 | 2800 | △300 | 今だ品薄続き。RPGファンは買い |
| | らんま1/2(CD-ROM) | メサイヤ | 6800 | 3900 | ▼500 | 2000 | △100 | まだ高値。1980～2980円が相場 |
| | レジェンド オブ ヒーロー トンマ | アイレム | 7000 | 4600 | — | 1800 | — | ACGファンも待ち。最低半値まで |
| | ロードスピリッツ(CD-ROM) | パック・イン・ビデオ | 7200 | 4400 | — | 2200 | — | 同じ様な価格ならアウトランがお徳 |
| わ | ワラビー‼ | メサイヤ | 6500 | 3800 | ▼400 | 1900 | △100 | ファミリージョッキーファンは買い |
| | ワルキューレの伝説 | ナムコ | 6800 | 3500 | ▼1200 | 2400 | △100 | 再販で商品ダブツキ暴落。今が買い |

## このソフトを買えっ!! 各店のオススメゲーム

### 品数豊富、新旧問わず何でも注文して下さい

――大阪府・おさるの館

100％通信販売。親切、丁寧、迅速がモットーです。「買い取り商品到着後2日以内に送金、販売も入金後2日以内に発送しています」と。客層は中高生がメイン。通販という性質上、母親からの発注も多いよう。

現在はトラブル防止のためディスク、CD-ROMの取り扱いはなし。「PC、MDソフト全般が安くお買い得です」。

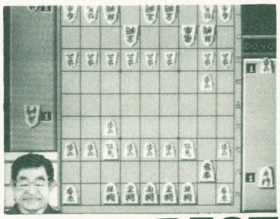
#### ●人気ソフト BEST5

| | タイトル | 価格 |
|---|---|---|
| 1 | SaGa2(GB) | ￥3500 |
| 2 | 三國志Ⅱ | ￥7600 |
| 3 | スーパー桃太郎電鉄(PC) | ￥4000 |
| 4 | ジャッキーチェン(PC) | ￥3500 |
| 5 | 必殺仕事人(FC) | ￥3800 |

### UFOキャッチャーでゲーム機をつかもう！

―東京都・わんぱくこぞう小岩店

ＵＦＯキャッチャーやネオジオ本体まで設置されている広いお店。「ゆったりくつろいでソフトを選んで下さい。とにかく品数豊富です」と。長期休日どきにはセールを実施。「只今ゴールデンウィークセール中、イベント用意して待ってます」。特徴はゲームに関する悩み、質問に答えてくれるゲーム戦士がいること。ソフト選びに役立ちます。



←PC『将棋・初段一直線』。テーブル、SLGがおススメ

#### ●人気ソフトBEST5

| | タイトル | 価格 |
|---|---|---|
| 1 | イースⅠ・Ⅱ(PC) | ￥4980 |
| 2 | スーパー大戦略(MD) | ￥5800 |
| 3 | まじかる★タルるーとくん(FC) | ￥4780 |
| 4 | ドクターマリオ(GB) | ￥2280 |
| 5 | ダウンタウン熱血行進曲(FC) | ￥5300 |


コメント欄の注意事項●文中の略語は以下の通りです。ACG・アクションゲーム／AVG・アドベンチャーゲーム／PZG・パズルゲーム／RPG・ロールプレイングゲーム／SLG・シミュレーションゲーム／STG・シューティングゲーム

# ●ゲームボーイ

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | 怒りの要塞 | ジャレコ | 3400 | 2200 | 0 | 1000 | △100 | 値下がらず安定。値崩れを待とう |
| | F1スピリット | コナミ | 3500 | 2500 | ▼100 | 1300 | 0 | 大幅値下げ見込めず。ファンは買い |
| | 鬼ケ島パチンコ店 | ココナッツジャパン | 3500 | 2300 | 0 | 1000 | ▼100 | 中古品の少ないソフト。高価安定。 |
| さ | SaGa・Ⅱ 秘宝伝説 | スクウェア | 4800 | 3800 | 0 | 2000 | △100 | 値下がり停止。買いも売りも待ち |
| | ジェム・ジェム | ビック東海 | 3800 | 2800 | — | 1000 | — | 迷路脱出型PZG。ファン以外待ち |
| | スーパー桃太郎電鉄 | ハドソン | 4500 | 3700 | — | 2000 | — | 電車に揺られたがら電鉄で遊ぶ人へ |
| | 戦国忍者くん | ユー・ピー・エル | 3800 | 1900 | — | 1000 | — | ACG。半値だがファン以外は待ち |
| た | テトリス | 任天堂 | 2600 | 1900 | ▼100 | 1000 | 0 | GB1台につき1本のソフト。買い |
| | ドクターマリオ | 任天堂 | 2600 | 2400 | △200 | 1400 | △200 | ほぼ定価。それでもFC版より安い |
| | ドラえもん 対決ひみつ道具!! | エポック社 | 3500 | 2600 | — | 1200 | — | ドラえもんファン以外は待ちが賢明 |
| | ドラゴンズ・レアー | EPIC・ソニー | 3500 | 1700 | — | 900 | — | 値引率は良いが割高感あり。待ち |
| な | 熱血硬派くにおくん番外乱闘編 | テクノスジャパン | 3500 | 2500 | ▼400 | 1300 | 0 | 変動落着かず。人気も価格も高い |
| | 信長の野望・ゲームボーイ版 | 光栄 | 5800 | 3800 | △500 | 1800 | △200 | 品数減って価格は少し上昇。待ち |
| は | バーガータイム・デラックス | データイースト | 3300 | 2000 | ▼100 | 1000 | 0 | 2000円切った頃が買いどき。待ち |
| | パックマン | ナムコ | 3500 | 2200 | 0 | 1100 | △100 | 高価安定。ファン以外は待って買い |
| | バブルボブル | タイトー | 3600 | 2300 | 0 | 1000 | ▼100 | こちらも安定期。ファン以外待ち |
| | ファミスタ | ナムコ | 3500 | 2400 | ▼200 | 1200 | △100 | 中古価格高いナムコソフト。が、買い |
| | ファミリージョッキー | ナムコ | 3500 | 2400 | — | 1200 | — | 高いが、FCでハマった人は買い |
| | ボンバーボーイ | ハドソン | 3500 | 2400 | 0 | 1300 | △200 | 人気高く、価格も品数も安定。待ち |
| ま | 魔界塔士Sa・Ga | スクウェア | 3500 | 1800 | ▼400 | 800 | ▼100 | 未経験者は買い。FFファンも買い |
| | 三毛猫ホームズの騎士道 | アスク講談社 | 3500 | 2100 | ▼100 | 900 | ▼100 | AVGファンは買い。それ以外待ち |
| | ミニパット | A-WAVE | 3400 | 2100 | — | 1000 | — | パターのみ。ビリヤード好きは買い |
| ら | ライサンダー | 日本物産 | 3600 | 1800 | ▼300 | 900 | 0 | 1000円台前半まで。特に買う必要なし |
| | レーシング魂 | アイレム | 3500 | 2300 | ▼200 | 1000 | ▼200 | 徐々に値下がり。しばらく待ち |
| | ロボコップ | EPIC・ソニー | 3500 | 2200 | — | 1000 | — | 原作ファンもそれ以外も今は待ち |

## ソフト購入時に追加料金あり!

### 広告の隅々までよ〜くチェックしておこう!

パッケージや説明書の破損が目立つ中古ソフト。そのせいか、ROM本体の価格とは別料金で、パッケージや説明書代を払わなければならないお店が増えています。大切に扱って欲しいということでしょうか。それぞれ100円増しが基本。980円ソフトといっても200円+消費税=1215円となり、思いのほか高額になってしまうのが現状。購入の際、別料金が必要か確認しましょう。

# ●メガドライブ

| | タイトル | メーカー | 定価 | 中古価格相場 買うとき | 前比買 | 売るとき | 前比売 | コメント |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| あ | アイラブ・ミッキーマウス不思議のお城大冒険 | セガ | 4800 | 3000 | ▼500 | 1900 | △200 | 迷わず買い。これ以上値下げ望めず |
| | アフターバーナーⅡ | 電波新聞社 | 6900 | 4000 | ▼200 | 2300 | △400 | 売値高い。飽きた人は売りどきか |
| | ヴァリスⅢ | 日本テレネット | 8400 | 3700 | — | 2000 | — | 半値以下。ヴァリスファンは買い |
| | ヴォルフィード | タイトー | 4900 | 3400 | 0 | 1500 | 0 | 安定期。買って損はないが様子見ろ |
| | エアロ ブラスターズ | KANEKO | 6000 | 3700 | ▼400 | 2000 | △200 | 安い。STGファンは迷わず買い |
| か | 片山まさゆきの麻雀道場 | ゲームアーツ | 6800 | 4000 | ▼300 | 2300 | △400 | 定番ソフト。この辺りが相場だろう |
| | 究極タイガー | トレコ | 7500 | 3900 | ▼400 | 2200 | △600 | PC版があればいらない。なければ |
| | コラムス | セガ | 5500 | 3000 | ▼700 | 1700 | ▼100 | 買いどき。PC版よりもお買い得 |
| さ | 斬 〜夜叉円舞曲〜 | ウルフチーム | 8500 | 4000 | — | 2200 | — | 戦国SLG。好きな人は買うのも良 |
| | サンダーフォースⅢ | テクノソフト | 6800 | 3600 | ▼700 | 2000 | △100 | MDシューティングの定番。買い |
| | シーザーの野望 | マイクロネット | 8800 | 3500 | ▼1800 | 2000 | 0 | SLGファン以外はいらないソフト |
| | ジノーグ | メサイヤ | 6500 | 3000 | ▼1200 | 1800 | ▼100 | 急に値崩れ開始。SLG好きは買い |
| | シャイニング&ザ・ダクネス | セガ | 8700 | 5000 | — | 2400 | — | 1、2ヵ月後の値崩れに期待しよう |
| | 雀偵物語 | 日本テレネット | 8400 | 4000 | — | 2000 | — | 半値以下。まだ下がる可能性あり |
| | JOE MONTANA FOOTBALL | セガ | 6000 | 4100 | — | 2400 | — | 高人気フットボール。ファンは買い |
| | スーパーエアーウルフ | 九娯貿易 | 6800 | 3800 | — | 2100 | — | 割高感あり。3000円切るまで待ち |
| | スーパーモナコGP | セガ | 6000 | 4100 | ▼600 | 2400 | △100 | 多少値下がり。今だ品薄状態が続く |
| | ストライダー飛竜 | セガ | 7000 | 3000 | ▼1500 | 1600 | ▼400 | 品数は少ないが値崩れ開始。買い |
| た | ダライアスⅡ | タイトー | 8900 | 4000 | ▼1400 | 2700 | △400 | こちらも値崩れ。安心して買える |
| | ディックトレーシー | セガ | 6000 | 3700 | — | 2000 | — | 半値近くでも割高感。1000円台なら |
| は | バハムート戦記 | セガ | 6800 | 4000 | — | 2200 | — | 高価安定のきざし。しばらく待て |
| | ふしぎの海のナディア | ナムコ | 6500 | 3500 | — | 2000 | — | 良質AVGだが品薄。あれば買い |
| ま | 魔物ハンター妖子 第7の警鐘 | メサイヤ | 6500 | 4200 | — | 2000 | — | 割高。3000円台前半まで下がれば |
| | 武者アレスタ | 東亜プラン | 6800 | 4200 | △200 | 2500 | △700 | 高価安定。買いよりも売りに注目 |
| ら | レッスルボール | ナムコ | 5800 | 4200 | 0 | 2200 | △200 | 超品薄。安くはないが、あれば買い |

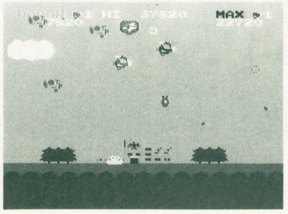
## 今だからこそ古き良きソフト

### 墜落、宙返り、爆破! 決定版コミカルSTG

今から5年前に発売された、ナムコの『スカイキッド』でお送りする第3回。

複葉機に乗った鳥(マイキャラ)を操作して、敵要塞を爆破するのが目的。ミッション内に置かれている爆弾を使えば破壊することができます。

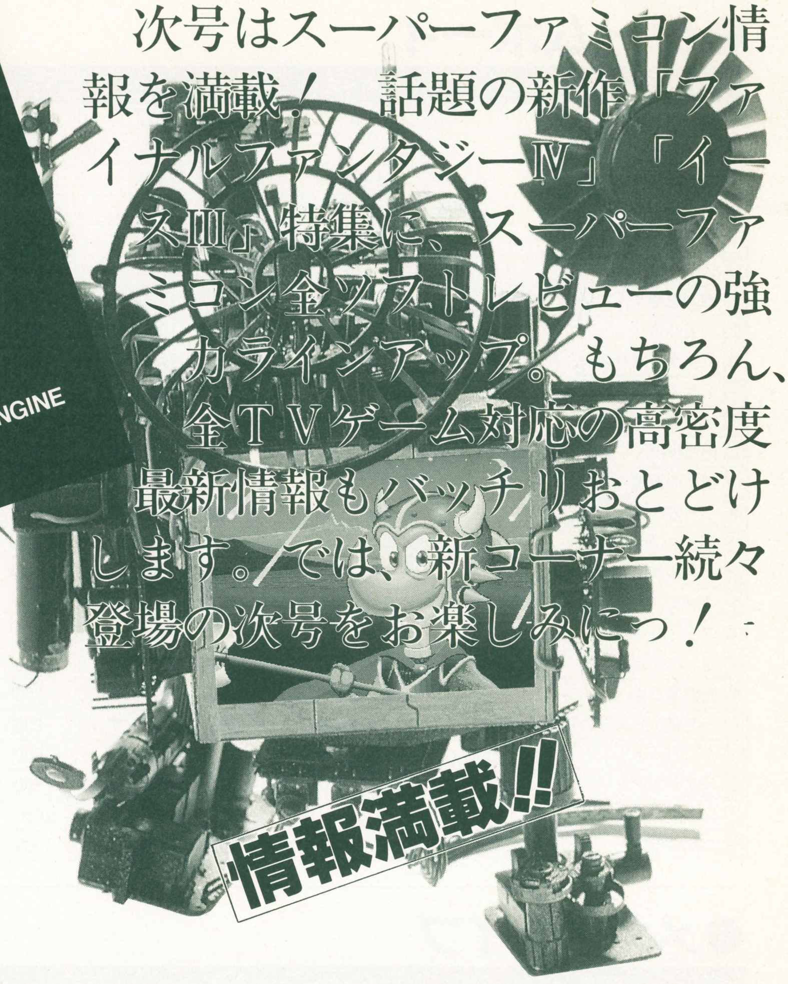
"宙返り"というアクションが愉快。攻撃や防御にいろんなバリエーションを持たせられ、ゲームに奥行きが出てます。さらに、2人同時プレイが可能。助け合い、ジャマし合えば、よりゲームが盛り上がること間違いなし。右から左へ進んでいく横スクロールSTG。



←1280〜1980円が目安。定価も3900円と安値

●価格相場表は以下の協力店によるものと編集部が独自に取材したものを集計したデータで作成しました。御協力いただいた方々に御礼を申し上げます。●わんぱくこぞう03(3863)0901 ●おさるの館06(458)0801 ●わんぱくこぞう小岩店03(5694)8321 ●モンキーランド日本橋店06(633)4416 ●ファミコンシティドラゴン古市店0729(57)5993

スーパーTVゲームマガジン
ヒッポンスーパー
MONTHLY
# HIPPON SUPER!
SUPER-FAMICOM, FAMICOM, PC-ENGINE
MEGA-DRIVE, GAME BOY…etc.
FOR ALL TV GAMES



次号はスーパーファミコン情報を満載！ 話題の新作「ファイナルファンタジーⅣ」「イースⅢ」特集に、スーパーファミコン全ソフトレビューの強力ラインアップ。もちろん、全ＴＶゲーム対応の高密度最新情報もバッチリおとどけします。では、新コーナー続々登場の次号をお楽しみにっ！

情報満載!!

## 次号の7月号は
## もりだくさんの内容で
# 6月4日発売
**定価490円(税込み)です**

## 編集後記

●初心にかえって頑張るという決意とともに編集部に来たのが、去年のちょうどこの季節でした。今年また同じ菖蒲の季節に、別のところで勝負の努力をすることが決まりました。みなさん、本当にありがとうございました。(あや)

●ポカポカといいようきだし、ゴールデンウィークだし、のんびりとしたい今日この頃ですが、編集部は「ファミコン・スペース・ワールド」の取材で戦場のよう。次号からは、新コーナーがどんどん登場します。乞、御期待！(ハルク)

●最近凝っていること。レーザーディスクを買い集める。もちろんＣＤ集めもあり。長電話。遅ればせながら始めた「ストリートファイターⅡ」。キャラクターはブランカ。ゲテモノと呼ぶなら呼べ。対戦が何より楽しい。(根本)

●出会いと別れの季節に一ヶ月遅れて、私も「HIPPON SUPER！」を卒業することになりました。皆さんの励ましや、御指導を忘れずに、新しい一歩を踏み出します。丸4年間、本当にありがとうございました。(マッキー)

●ＲＰＧが苦手のこのオレがハマッた「メタルマックス」。これはとっても面白かったぞ。やっぱ戦車っていうのは男の夢だよな。(なんだそりゃ) 休日ずーっと遊んでたし。期待の１作ってやつ。いー夢見せてもろたで。(さく)


HIPPON SUPER!
1991年 5月号

●EDITOR IN CHIEF
三橋文男
●EDITOR
降旗正子
捧綾
根本康弘
作山哲広
早川洋
●STAFF
レッカ社
キャラメルママ
辻事務所
成沢大輔
大堀康祐
ベニー松山
手塚一郎
ベントスタッフ
木村茂
内田聡
田尻智
とみさわ昭仁
石埜三千穂
●DESIGNERS
アートサプライ
バナナグローブスタジオ
遊デザイン室
前嶋信行
●ILLUSTRATORS
高橋政輝
阿知波英喜
キャラメルママ
●PROOFREADER
フラッパーズカンパニー

発行人 蓮見清一
編集人 井上裕務
発行所 JICC出版局
住　所 〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
電　話：編集部：03－3239－0237
営業部：03－3234－4621(東京)
06－204－1966(大阪)
052－201－4181(名古屋)
印刷所 光村印刷株式会社


©JICC出版局1991雑誌コード07689-06
Printed in Japan

※確実に手に入れたい方は、この注文票に記入してお近くの書店にお渡し下さい。

●キリトリ線●

## 予約注文書

書店印

JICC(ジック)出版局 03(3234)4621

**神話世界の旅人たち**

健部伸明著

予価1650円

'91 7月上旬 発売予定

| 氏名 | 住所 |
|---|---|
| | |
| 年令 ( ) 性別 男・女 | TEL |

●キリトリ線●

郵便はがき

切手を貼って送ってね！

102

東京都千代田区麴町

5－5－5

JICC出版局

HIPPON SUPER! 編集部

読者プレゼント係

| | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|
| ご住所 | 〒 ☎( － － ) | | | | |
| お名前 | (男・女) | 年齢 | 歳 | 学年・職業 | |
| 先月買った他のゲーム誌 | | 買ったこの本を日 | | ほしいプレゼントNo. | |

●これから欲しいゲーム機は？（１つだけ）

①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

●持っているものに○をつけて下さい

①ファミコン(ディスクシステム・ツインファミコンを含む) ②スーパーファミコン ③PCエンジン本体 ④PCエンジンCD-ROM² ⑤PCエンジンSG ⑥メガドライブ ⑦ゲームボーイ ⑧ゲームギア ⑨PCエンジンGT ⑩ネオジオ ⑪リンクス ⑫その他

☆応募のしめきりは6月4日です。(当日消印有効です。)

## 6月号愛読者アンケート

★これからほしいソフトは何ですか。

| | 1位 | 2位 | 3位 |
|---|---|---|---|
| ファミコン | | | |
| スーパーファミコン | | | |
| PCエンジン | | | |
| メガドライブ | | | |
| ゲームボーイ | | | |

★今号でおもしろかったもの、興味のなかったものを選んで番号で記入して下さい。(いくつでも)

①表紙
②初心会ソフト展示会速報
③モニター上の冒険⑥
④KEY PERSON!
⑤TVゲームヒットチャート
⑥ニュースファイル
⑦GAME WORLD TREND EYE
⑧TVゲーム業界ウォーズ
⑨TVゲームブロードウェイ・ファミコン
⑩PCエンジン
⑪メガドライブ
⑫ゲームボーイ
⑬HOT GAME REVIEW ドラッケン
⑭ガデュリン
⑮ココロン
⑯メタルマックス
⑰ポンピングワールド
⑱ボナンザブラザーズ
⑲アドバンスド大戦略
⑳一発逆転!DX馬券王
㉑The GG忍
㉒マッピー
㉓読者投稿レビュー
㉔風よ。龍に届いているか
㉕スーパーファミコン情報局スペシャル シムシティー
㉖ドラッケン
㉗がんばれゴエモン ゆき姫救出絵巻
㉘スーパースタジアム
㉙ニューパワー
㉚ココロン・キャラクターメイキングの楽しさ
㉛ウィザードリィ外伝
㉜CD-ROM²の世界
㉝ドラゴンクエストマスターズクラブ
㉞役立ちコマンドデーターバンク
㉟バグボーイクラブスーパー
㊱神話世界の旅人たち
㊲電脳遊戯日記
㊳漫画は愛
㊴怪物博物館
㊵ホラーは踊る
㊶TVゲーム昔話
㊷ウィザードリィ友の会
㊸リーダーズフリートーク
㊹メーカーズスクランブル
㊺中古ソフト情報局
㊻プレゼント
㊼コミック・クインティ
㊽初心会ソフト展示会速報 PART II
㊾ニューソフトストリート特別版
㊿スケジュール表

●おもしろかったもの〔　　〕
●興味のなかったもの〔　　〕

★何でも言いたい放題で、どーぞ。

●キリトリ線●


予約注文書

# 神話世界の旅人たち

本誌好評連載コラムに加筆。ギリシャ神話ほか、世界各地の神話に秘められた魅力がたっぷり味わえる一冊。イラストも好評の田中光

健部伸明著

'91年7月上旬
発売予定

予価1650円
(税込み)


●キリトリ線●

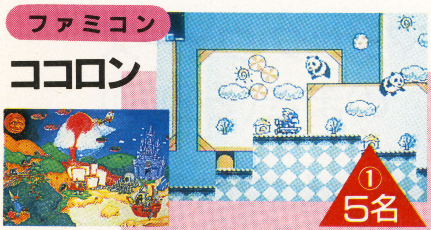
☆予約注文受付中(確実に手に入れたい方はこの注文票に記入してお近くの本屋さんへお渡しください)

# PRESENT

## アンケートに答えて、プレゼントをもらっちゃおう!!

このページのとじ込みアンケートハガキに答を記入して送って下さい。抽選で以下の中から希望のものをプレゼント!!ハガキには必ず41円切手を貼り、ほしいプレゼント番号も忘れずに記入して下さい。官製ハガキでの応募は無効となります。必ずとじ込みハガキで応募して下さい。

ファミコン
**ココロン**



①5名
●シュールド・ウェーブ タケル

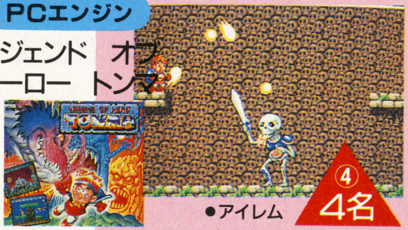
ファミコン
**天地を喰らうII**

②3名
●カプコン

メガドライブ
**ラングリッサー**

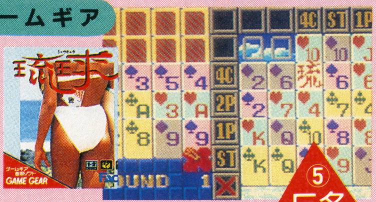
③3名
●メサイヤ

PCエンジン
**レジェンド オブ ヒーロー トンマ**



④4名
●アイレム

ゲームギア
**琉球**



⑤5名
●フェイス

セル画
**ラングリッサー**
●メサイヤ
⑥2名

テレカ
**ジャンボ尾崎のホールイン・ワン**

⑦5名
●ハル研究所

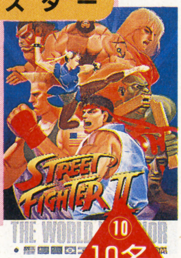
テレカ
**ココロン**

⑧10名
●シュールド・ウェーブ タケル

テレカ
**ニューヨークニャンキーズ**

⑨5名
●アトラス

ポスター
**ストリートファイターII**



⑩10名
●カプコン

## おめでとう! 当選者発表 ——4月号——

★アンケートハガキプレゼント

①いただきストリート(ファミコン)
青森県・小黒秀樹　群馬県・古河健彦　千葉県・石田祥治　新潟県・関根孝　愛知県・佐々木敦宏　大阪府・鈴木貴行　兵庫県・斎田守紀　広島県・鯨岡信男　高知県・尾畑卓哉　福岡県・吉田さとし

②サイレントデバッガーズ(PCエンジン)
岩手県・千葉就太　宮城県・葉田誠一　埼玉県・広瀬真帆　東京都・清水敬文　石川県・日野輝之　静岡県・梅沢純也　三重県・牧田茂雄　京都府・前川譲　山口県・島崎康明　熊本県・宮持幸雄

③シャイニング&ザ・ダクネス(メガドライブ)
秋田県・御木晶人　山形県・満場晋太郎　千葉県・大井健　東京都・藤沼憲重　福井県・尾ヶ崎直司　岐阜県・加藤節男　愛知県・西村厳　大阪府・浅原麻理子　奈良県・谷本俊伸　愛媛県・永盛勇一

④スーパー桃太郎電鉄(ゲームボーイ)
宮城県・藤倉博　栃木県・熊方一夫　埼玉県・井中達彰　神奈川県・野村正直　山梨県・勝島友紀　滋賀県・真渕勝智　大阪府・平野英一　和歌山県・杉越あゆみ　長崎県・小林順　宮崎県・松尾翔

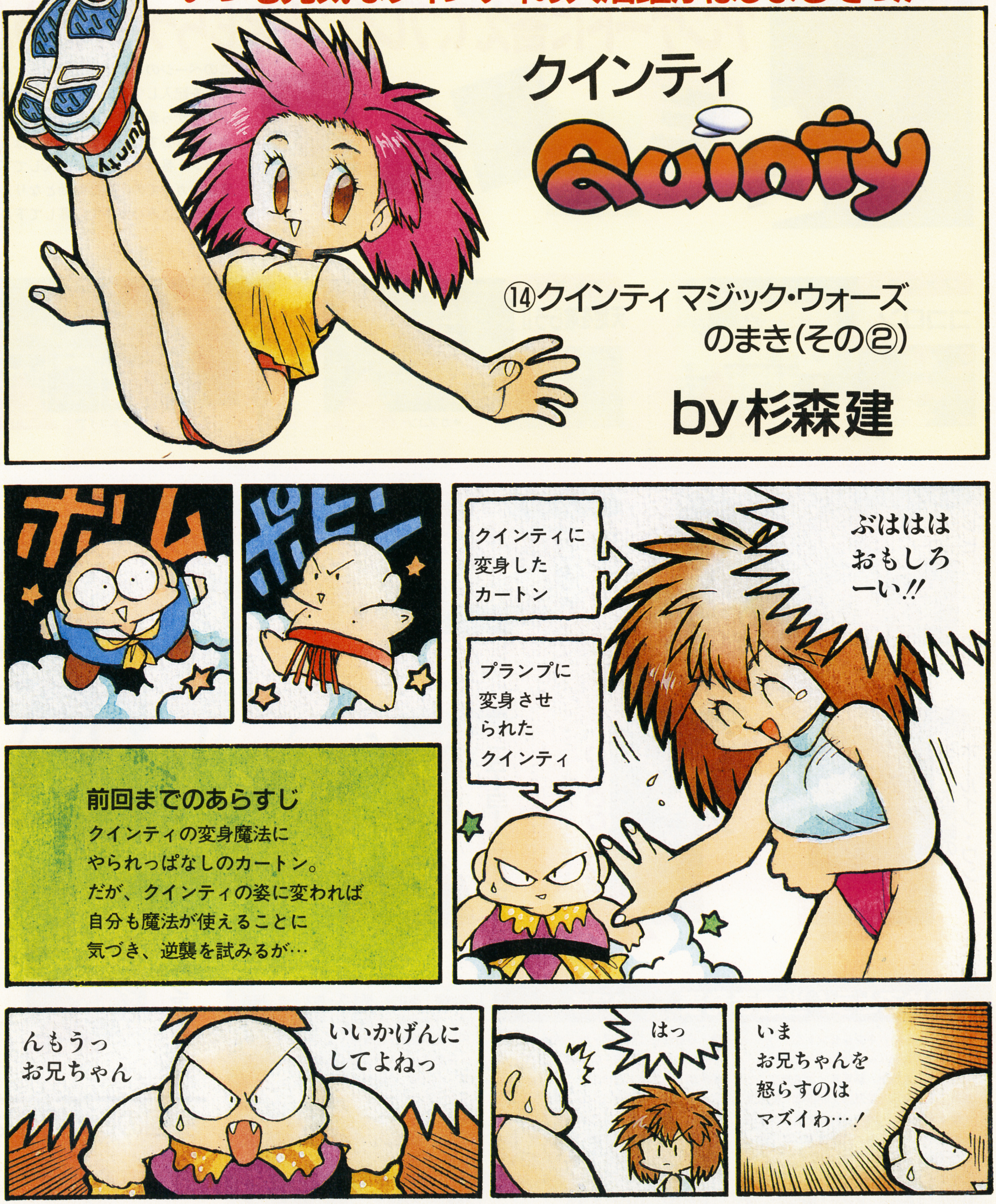
★ダブルプレゼント

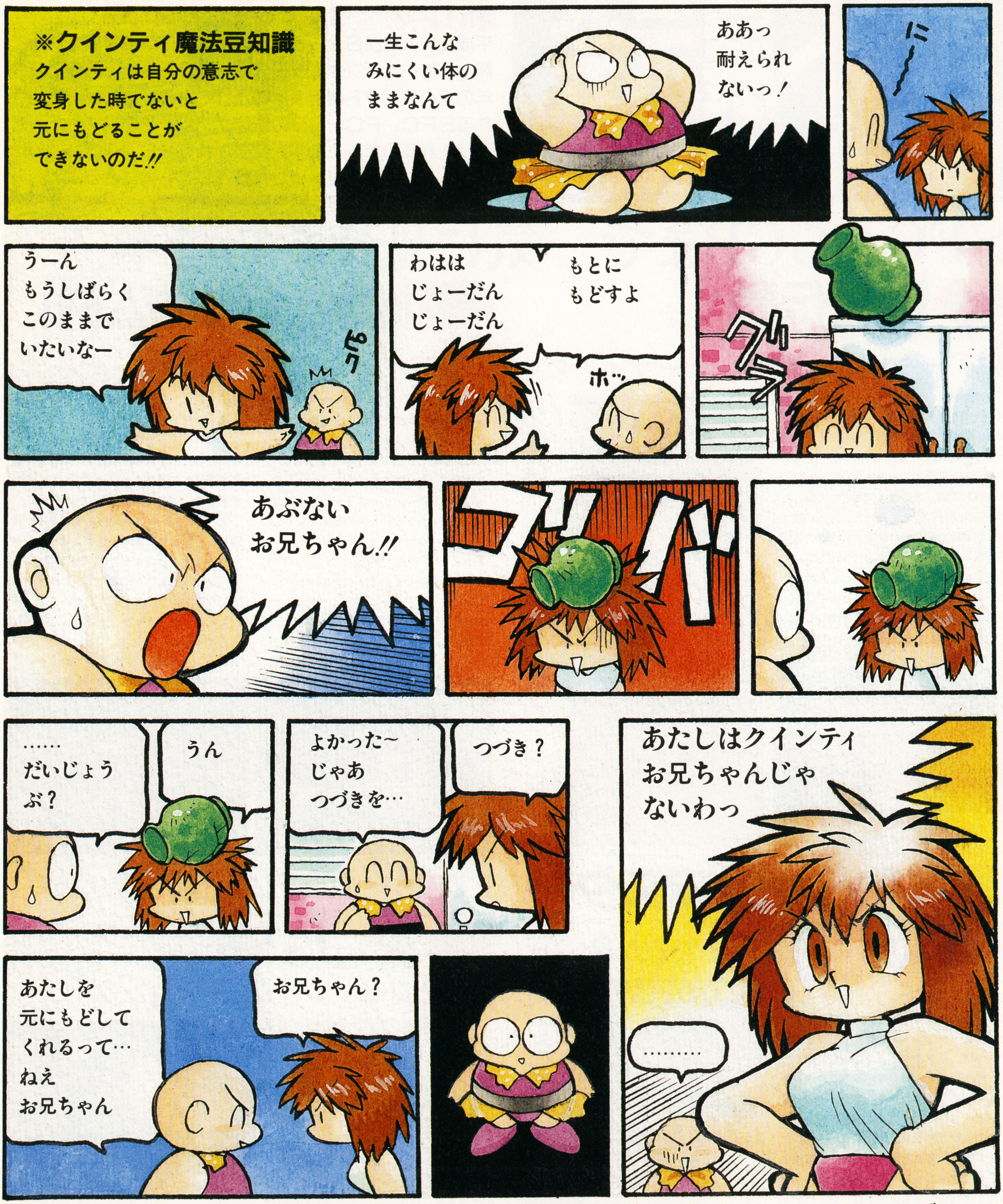
●ポピュラステレカ
北海道・市川通男　東京都・福田明吾　兵庫県・広藤夏生

●ガンダムF91主題歌CD
福島県・佐藤京一　千葉県・藤尾真記　東京都・福品健彦　静岡県・片岡総(ほか1名)

**今回のしめ切りは 6月4日(火)**
(当日消印有効)

## いつも元気なクインティの大活躍がはじまるぞっ!!






次号のクインティ お楽しみにーっ!!

つづく

# ソフト展示会レポートPART 2

## 新作ゲームソフトの祭典

平成3年4月24日から5月6日まで、千葉の幕張メッセで開かれている「ファミリースポーツランド'91」の会場で今年の初心会ソフト展示会は開かれている。これから発売されるSFC、FC、GBの新作ゲームが2週間にわたって展示されるのだ。この本が発売される2日現在でも遅くはない。これを読んでメッセへ直行しても間に合うよ！

# SFCからGBまで一気に見せます44本！

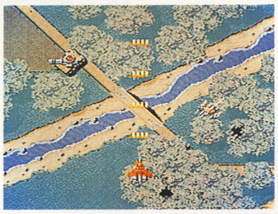
## SFC 雷電伝説

■東映動画■8月発売予定■¥8700(税抜き)

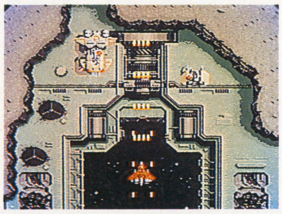
### アーケードの移植シューティング

東映動画からは、アーケードで今でも根強い人気がある「雷電」の移植だ。タイトルは「雷電伝説」と変わってしまったけれども、内容は縦スクロールのシューティングゲームと変わっていないから安心して。

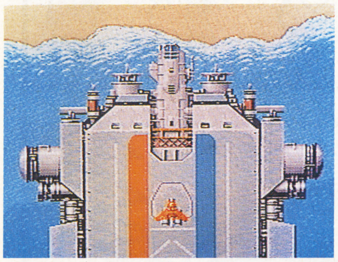
A.D.2090。地球は、突如として現れた外宇宙生命体の侵略を受けた。激戦の続く中、世界連合軍政府は破壊された敵の戦闘機を基に、世界中の優秀な技術者を集めて超高空戦闘爆撃機・雷電を作り出したのだった…というのがストーリーになっている。腕に自信のある人は、今から期待してて。



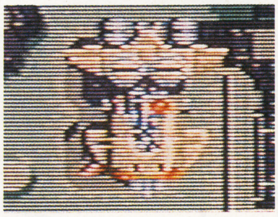
↑ショットは2種類ある。バルカンとレーザーを使い分けて進むんだ



↑宇宙ステージ。ちなみに1人プレイ専用なので少しさみしいかなという気がする



↑スタート時のグラフィック。アーケードとほとんど同じグラフィックだ。さすが



↑このゲームの敵キャラのほとんどが、左右非対照なのだ

## SFC 機動戦士ガンダムF91

■バンダイ■7月発売予定■価格未定

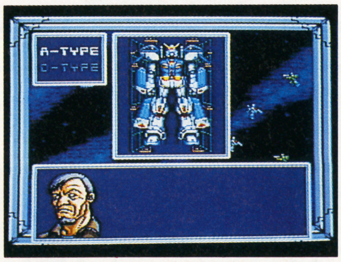
### リアルタイプのシミュレーション

バンダイのSFC用ソフト2本は、どちらもガンダム関係のソフト。その内の1つがこの「機動戦士ガンダムF91」だ。

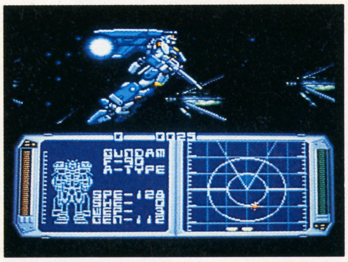
ガンダムといってもSDではなくて、これはリアルサイズのシミュレーションゲームなのだ。ゲームのシステムは、戦闘などにありがちなアクション的要素をなくしてグラフィックで見せるようにしている。ストーリーは、映画「機動戦士ガンダムF91」の設定を使用してのオリジナルストーリーになるそうだ。ゲーム進行は、1つの大きな物語を12のシナリオに区切り、各シナリオを順にクリアしてゆくのだ。

ゲームをスタートすると、クリア条件が表示されて、自分が動かすガンダムの機種を選ぶんだ。ガンダムの機種は、ノーマルタイプのF90をはじめ、機動推進ユニットを装備したF90Aや近距離用の火器を大量に装備したF90Dなど、さまざまなタイプがあって、どれも強そうなのばかりだ。

それらのガンダムを操作して敵小隊と戦闘し、全滅させればシナリオクリアとなるんだ。シナリオによっては、その場所にいるボス敵を倒すことによってシナリオクリアになるものもあるぞ。ガンダムファンだけでなく、シミュレーションが好きな人もこのゲームはチェックしておいた方がいいだろう。遊ぶ前に、映画も見ておこうか？




↑ガンダムは、何かとゲームになりやすい素材だ。これは、SDではなくリアルな所が特長



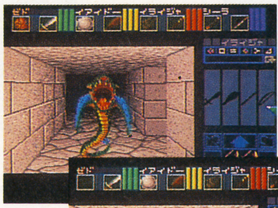

↑製作スタッフには、映画のスタッフ達も協力をしているそうだ。ファンの方々は期待すべし

## SFC ダンジョンマスター

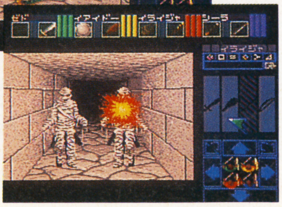
■ビクター音楽産業■9月発売予定■価格未定

### 3D RPGの決定版になるか!?

「ドラッケン」に続く3DタイプのRPGが、この「ダンジョンマスター」だ。君は、42人の中から4人を選んでパーティーを編成し、ダンジョンを冒険してゆくんだ。ゲームは、リアルタイムで進行してゆくので、敵が現れたら即座にキャラクターを動かして対応させよう。キャラクターのパラメーターも、かなり細かな所まで設定されていて、かなりやりがいがありそうだ。アイテム類も豊富に用意されており、魔法にいたってはおよそ150もの魔法が使えるそうだ。パソコンでも人気があったこのゲーム、発売まであと少しの辛抱だよ。



↑発売日がのびにのびている。早く遊んでみたいのだが…



↑リアルタイムということで、かなり緊迫感はある。少し怖い

## SFC S.T.G.

■アテナ■発売日未定■価格未定

### 2P同時プレイシューティング

アテナからは、アーケードゲームの移植「S.T.G.」が出展されていた。これは2人同時プレイのシューティングゲームで、なんと自機同志の合体が可能なのだ。ゲームスタート時に10種類ある武器の中から1つ選択することができて、エネルギーがなくなるまで使用可能だ。パワーアップアイテムは3種類あり、スピードは3段階、ショットが10段階にパワーアップする。武器のエネルギーはチャージユニットを取れば回復できるぞ。2人同時が強みだよね。

↑2人同時プレイゲーム2作目なるか？早いとこ発売してほしいものである。

# SFC SDガンダム外伝ナイトガンダム物語

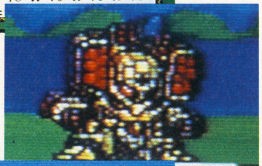
■ユタカ・バンダイ■８月発売予定■￥9500（税抜き）

## SD人気シリーズのRPG登場

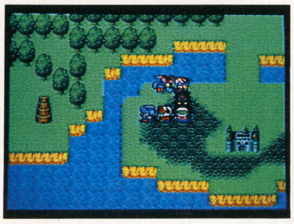
ユタカ・バンダイからはＳＤガンダム外伝シリーズの登場だ。ゲームの目的はただ１つ、魔王「サタンガンダム」を倒すこと。主人公はもちろん「ナイトガンダム」だ。

ゲームはコマンド入力方式で展開し、途中のビジュアルシーンや戦闘シーンには、さすがスーファミだと思わせるような演出がふんだんに用意されているぞ。ファミコン版で好評だったカードダスも、ちゃんとゲーム中に出てくるのでご心配なく。

←戦闘画面はおなじみのレイアウトで、敵キャラがカラフルで戦いがいがあるな


→「オレはストーンズサ！石でできてるんだぜい！へへん」

←「オレはボリノークベア。森のクマさんとは少しちがうぜ。」と言っているかは不明

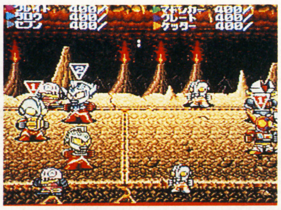

→ファミコンぽいけどこの人数のパーティー表示はすごい！

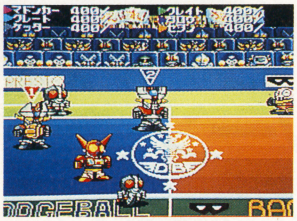
# SFC バトルドッジボール

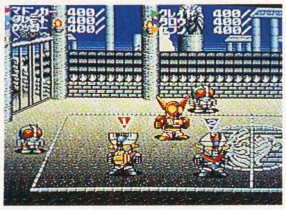
■バンプレスト■７月発売予定■￥9600（税抜き）

## 戦うキャラクタースポーツゲーム

バンプレストのＳＦＣは、ＳＤ、ＣＢキャラがわんさか登場するドッジボールゲームだ。１人の時はＲＧＢモード、２人の時は対戦モードで遊べるようになっている。ステージは、広場、火山地帯、月面などあらゆる場所で試合される。一風変わったスポーツゲームだ。


←ウルトラマンチーム対ロボットチーム。みんなあさっての方を向いているのは？


→観客はみんなの知っているロボット達でうまっているね

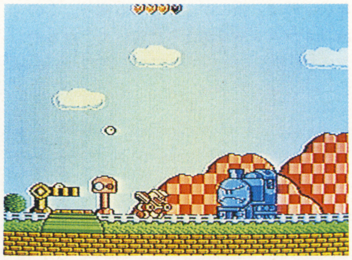

←地中海のような所でも試合は行なわれる。なかなか楽しそうでいいね

# FC ロボッ子ウォーズ

■アイ・ジー・エス■６月上旬発売予定■￥6900（税抜き）

## チビメカアクションシューティング

アイ・ジー・エスの新作は、ちっちゃいロボットが画面狭しと活躍する「ロボッ子ウォーズ」だ。君は、ロボッ子Ｒ－10を操作して、悪の妖機王ＢＬＡＣＫ ＢＬＩＴＺ（ブラック ブリッツ）を倒すのだ。Ｒ－10は、普通は地上型ロボなのだが、ステージによっては、海底や空中のステージなどもあって、その時には変形して進んで行くんだ。パワーアップは、陸、海、空それぞれ３種あって、特定のキャラを撃つとパワーアップアイテムが出現するのでバンバン敵を倒していこう。


↑ロボッ子Ｒ－10は地上用のロボットだが、変型することによって空でも水中でも行動可能だ

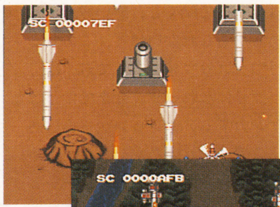
# SFC ディメンション・フォース

■アスミック■発売日未定■価格未定

## SFC初のオリジナルシューティング

アスミックのスーファミ参入第１弾は、見てのとおりバリバリのシューティング。回転・拡大縮小機能をフルに使いまくったすごいゲームだぞ。垂直上昇・垂直降下なんてのは当り前、おまけに超高速ときたもんだ。こりゃ期待しちゃうよね。容量もその内容にふさわしく８Ｍ！　ほとんどが敵キャラに使われているんじゃないのかな。

「こんなシューティングゲームを待っていたんだ」なんて声が聞こえてきそうだけど、残念ながら発売はもうちょっと先になりそうだ。今から指を鍛えておくのも悪くないぞ。


←大型ミサイルが飛びかう中、オプションと共に進むのだ…

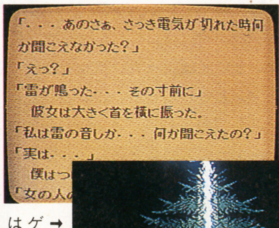
→敵機は下方向から自機にめがけてつっ込んでくる

# SFC 弟切草

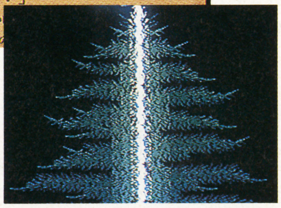
■チュンソフト■10月発売予定■￥8800（税抜き）

## 体で読むサスペンススリラー小説

新参入のチュンソフトのＳＦＣ用ソフト第１作は、"サウンドノベル"という新しいジャンルのゲーム「弟切草」だ。サウンドノベルというのは、画面に流れる文字と同時に効果音による演出がなされ、遊んでいる本人が物語の中に入ってしまったかのような錯覚におちいる、まさに電子小説といった感じのゲームのことなのだ。「弟切草」のストーリーは、車の事故で山中に迷った男女が森の中の館に入る所から始まる。画面に映しだされる文字と、アニメーションをふまえた美しいビジュアルで君は恐怖のどんぞこに落ちてゆく…。



←サウンドノベル第１作目。ＳＦＣで小説を見て聞くのだ

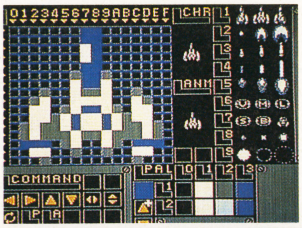

→業界注目度No.１。ゲームという言葉では言い表せられない

# FC 絵描衛門（でざえもん）

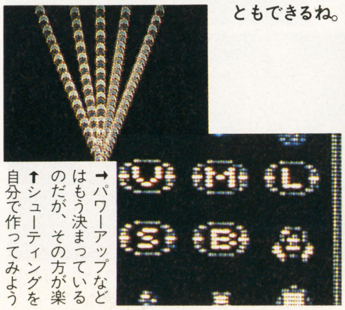
■アテナ■発売日未定■価格未定

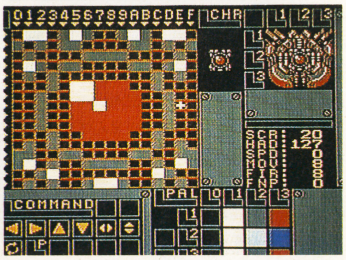
## シューティングをエデットできる

アテナのファミコンソフトは、なんとシューティングゲームを自分で作れてしまうエディターソフトなのだ。作るといっても、君はキャラクターのデザインや動きなどを作るだけ。基本的なプログラムなんて一切必要としないから安心してね。このソフトを使ってゲームを作り、友達に遊ばせることもできるね。



←自機をエディット中。カッコ良いものを作ってあげよう


→パワーアップなどはもう決まっているのだが、その方が楽
↑シューティングを自分で作ってみよう



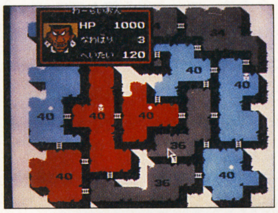
↑ボスキャラも作って完成したら友達に遊ばせる

## FC つっぱりウォーズ

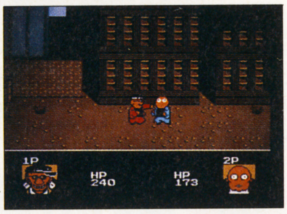
■サミー工業■6月発売予定■¥6800(税抜き)

### ワルぶって遊ぶシミュレーション

「つっぱり」って聞くと、悪い奴ってイメージがあるかもしれないけど、このサミー工業の「つっぱりウォーズ」で遊べば、簡単につっぱりになれるぞ。今までつっぱり同志がケンカするアクションゲームはあったけど、このゲームはただそれだけじゃない。アクションの他に、シミュレーションの要素も入っているのだ。戦闘時のコマンドも、ヤクザや警察から地震などの天災まであってバラエティに富んでいるんだ。そして、相手のボスにぶつかると、「タイマン」のモードに入り、それに勝つと自分のナワバリをひろげることができるんだ。また対戦モードもついているので、友達とケンカのカタをこれでつけてみたら？



←赤い所が自分、青い所が敵のナワバリだ。40とか36とかいう数字は兵隊の人数を表す



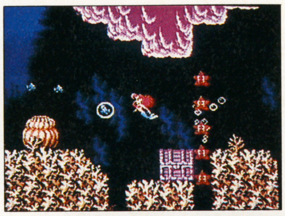
→タイマンモードは2人で対戦ができる。HPのあるかぎり向かって行くのだ！

## FC リトルマーメイド

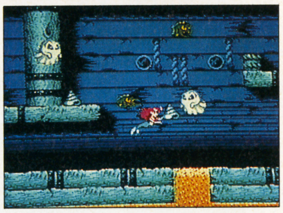
■カプコン■7月19日発売■¥5800(税抜き)

### ディズニーアニメのゲーム

今年夏公開予定のディズニー映画「リトル・マーメイド」がアクションゲームになってファミコンに登場だ。主人公アリエルを操作して、ここで目指すはアースラの城！アースラってのは魚たちに魔法をかけ自由に操り、海を我が物にしようとしている悪いヤツなのだ。行く手を阻む敵をよけたり、泡に包んだりして海中をどんどん進んでいこう。敵を包んだ泡は手に持つことができ、さらに上、斜め、横の3方向に飛ばすこともできる。途中に出てくる宝箱には、包めなかった敵が包める様になるなどのパワーアップアイテムが隠されていて、アリエルの冒険を手助けしてくれるぞ。発売は7月中旬頃。映画公開に合わせての発売だ。



←美しいグラフィック。カプコンならではのゲームだ。マーメイドちゃんもキュートね



→沈没船の中にはオバケが！やっつけるにはいったいどうしたらいいのかな？

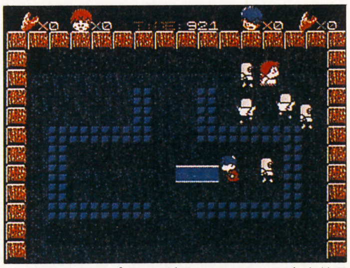
## FC 茶々丸冒険記2魔法のカーペット

■ヒューマン■発売日未定■¥5500(税抜き／予価)

### 元気なヤツだぜ茶々丸！どうだ！

ヒューマンといえば茶々丸、茶々丸といえばヒューマンといったぐあいのこの〝茶々丸シリーズ〟。2作目はファミコンに、3作目はゲームボーイで出る予定だ。2作目のこのゲームは、2人同時プレイ可能な面クリア型のアクションとして登場する。

南の島の魔王を倒した茶々丸に新たなる敵、炎の魔導士〝キータ〟が出現した。茶々丸は、同じくキータ打倒をめざす〝サノベイ〟とともに立ちはだかる手下達と戦ってゆくんだ。君はクリアできるかな？



↑2人同時プレイで協力してステージをクリアしよう。なーにカルいカルいって！

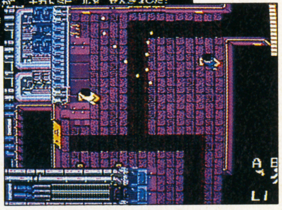
## FC ダイハード

■パックインビデオ■7月発売予定■¥8900(税抜き／予価)

### 映画をそのままアクションゲーム

映画「ダイ・ハード」がファミコンに登場だ。タイトル名・名前だけを使用した単純なゲームではなく、原作の場面・状況設定を忠実に再現したアクションゲームになっているぞ。ゲームの目的は「ナカトミビル」に潜入して32分以内に40人のテロリストを倒し、妻ホリーを救出すること。敵の首領ハンスの野望を打ち砕くのだ！ゲーム途中にはパワーアップアイテムが用意されているのは言うまでもなく、特筆すべきことは7種類ものエンディングが用意されてるってこと。映画を知らない人にも楽しめる仕掛けがふんだんに組み込まれている

←ビジュアルシーンは映画そのままのよう。カッコイイぞ



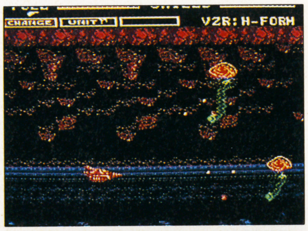
→真上から見た画面というのもめずらしい。それだけにリアルだ

## FC 地底戦空バゾルダー

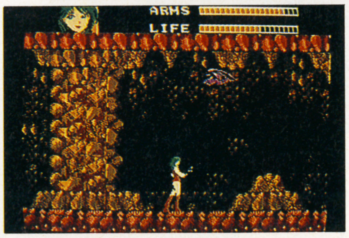
■ソフエル■7月発売予定■¥5900(税抜き／予価)

### いろんなジャンルをこれ1つで

ソフエルから出品された「地底戦空バゾルダー」は近未来を舞台としたアクションシューティングゲームだ。主人公は3人の仲間と共に地底探索用タンク〝バゾルダー〟に乗って地底を進んで行くのだ。ゲームは全5ステージで、各ステージは横スクロールシューティング、縦スクロールシューティング、3Dシューティング、横スクロールのアクションとデモアニメーションで構成されている。横と縦スクロールは、最後まで行くことが目的で、3Dはボスキャラとの戦闘だ。アクションは主人公モービィを操作してマップのどこかに潜んでいる敵ボスを倒すのが目的。また、モードごとに自機バゾルダーが変形するのも見ものだぞ。色々なジャンルがいっぺんに遊べてしまって、少しトクをした気分になるこのゲーム、会場で見つけたらチェックだぞ！



→横スクロールはひたすら進んでゆくのが目的。自機はタンク



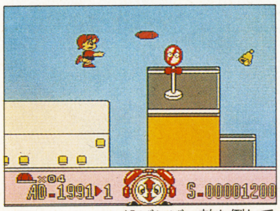
↑アクションモード。頭身が大きいのでなかなかカワイク見える。がんばれ女主人公！

## FC たいむゾーン

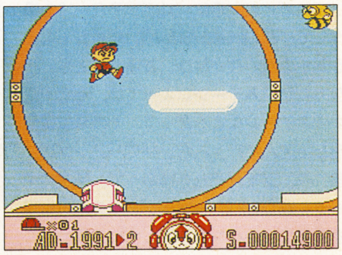
■シグマ商事■8月発売予定■¥6200(税抜き)

### 佐藤元がキャラクターをデザイン

シグマ商事の新作ゲームは、あの佐藤元がキャラクターデザインをしたアクションゲーム「たいむゾーン」だ。主人公の少年は、女の子をさらって行った謎の老科学者を追って6つの時代を進んでゆくんだ。少年の武器は、頭にかぶっている帽子。この帽子をブーメランのように投げて、敵をやっつけるんだ。敵は、横からぶつかるとやられてしまうけど、上に乗ることができたりするぞ。また、アイテムのベルを一定数取れば無敵のスケボー常態になって敵を体当たりで倒せるようになるよ。ステージの中には、取っただけで無敵になる隠れベルもあるから探してみてね。



↑帽子をピュンと投げれば、敵を倒してもどってくる。ベルも忘れずに取ろうね



→中にはこんなしかけも…難易度は低めだし、キャラはカワイイし、女の子や小さい子達に人気が出そう

© The Walt Disney Company

## FC JuJu伝説

■タイトー■6月19日発売■¥6800(税抜き)

### がんばれサル! 人間にもどるんだ

このゲームの主人公はなんとサル。サルは、恋人ミホを連れ去り自分をサルの姿にしてしまった魔王ヴーキメドロを倒すために魔のジャングルへと入ってゆくのだ。ゲームは、基本的に縦横スクロールのアクションだ。

→実はアーケードの移植だったりするのだ

←敵はけっこうイジワル。右上のアイテムを取れば強くなれるぞ

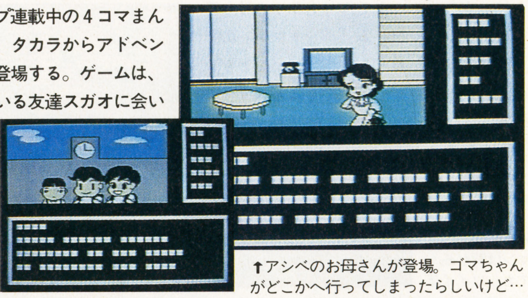
→ボスキャラとの戦い。がんばれサル! 僕らはおうえんしているぞ

## FC 少年アシベ

■タカラ■10月発売予定■価格未定

### あの4コマまんがゲームに登場

週刊ヤングジャンプ連載中の4コマまんが「少年アシベ」が、タカラからアドベンチャーゲームとして登場する。ゲームは、アシベがチベットにいる友達スガオに会いに行くというオリジナルストーリーになっているぞ。



→メッセージやコマンドはまだ出ていないけど、絵はマンガと同じ

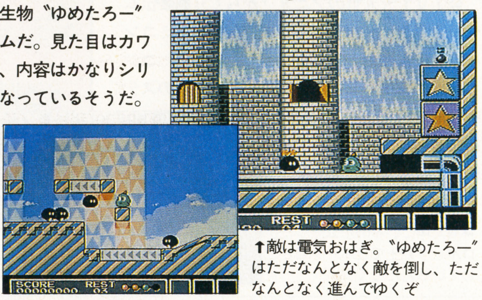
↑アシベのお母さんが登場。ゴマちゃんがどこかへ行ってしまったらしいけど…

## FC ギミック

■サン電子■8月発売予定■¥6200(税抜き)

### キャラクターはカワイイのにな

このゲームは、不思議な生物“ゆめたろー”が主人公のアクションゲームだ。見た目はカワイイグラフィックなのだが、内容はかなりシリアスな雰囲気のあるものになっているそうだ。主人公の“ゆめたろー”が冒険する世界は6つ。「カワイイー!」なんて軽く手を出すとたいへんだぞ。



→うーん見ただけだと楽しそうなゲームなんだけど…中味はあんまり明るくないみたい

↑敵は電気おはぎ。“ゆめたろー”はただなんとなく敵を倒し、ただなんとなく進んでゆくぞ

## FC ドキ!ドキ!遊園地

■バップ■8月発売予定■¥5800(税抜き)

### バップの新作はここが面白いのだ

バップのファミコン新作は、遊園地を舞台にしたアクションゲームだ。ステージ構成は、敵を倒してゆくアクション面とジェットコースターに乗って進んでゆく高速スクロールステージとに分かれている。宇宙やジャングルなど、いろんなしかけがたくさん用意されているぞ。

→ジャングルクルーズの中かな? トーテムらしき口から水がじょばじょば出てる

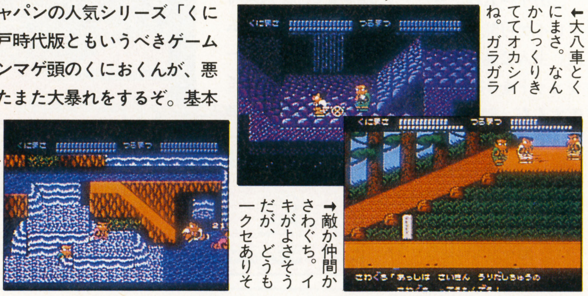
↑ジェットコースター面ではコインを取りながら進んで行くのだ。ゴ———ッ! サイコーだじぇー

## FC ダウンタウンスペシャル♡くにおくんの時代劇だよ全員集合!

■テクノスジャパン■7月26日発売■¥6500(税抜き)

### くにおくんシリーズついに江戸へ

テクノスジャパンの人気シリーズ「くにおくん」の江戸時代版ともいうべきゲームがこれ。チョンマゲ頭のくにおくんが、悪者を相手にまたまた大暴れをするぞ。基本的な操作は変化なしなので、すんなり物語に入れるね。



→今度のくにおくんは川の中でも暴れる。ひー

←大八車とくにまさ。なんかしっくりきててオカシイね。ガラガラ

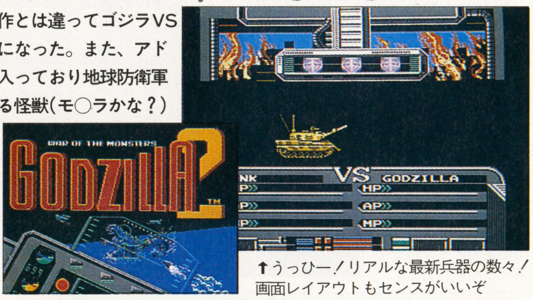
→敵か仲間かさわぐち。イキがよさそうだが、どうもクセありそ

## FC ゴジラ2

■東宝■12月発売予定■¥5800(税抜き)

### ゴジラがゲームで帰ってきたぞ!

このゲームは、前作とは違ってゴジラVS地球防衛軍との戦いになった。また、アドベンチャーの要素も入っており地球防衛軍の味方となってくれる怪獣(モ○ラかな?)も登場するそうだ。ゴジラと、兵器マニアの方々は遊んでみるとよかろうて。




→カッコイイタイトル画面だな。んで中味はどーかというと…

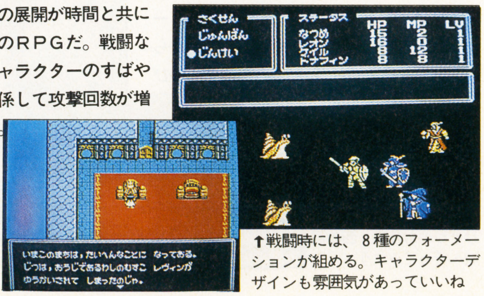
↑うっひー! リアルな最新兵器の数々! 画面レイアウトもセンスがいいぞ

## FC カオスワールド

■ナツメ■7月発売予定■¥7000(税抜き/予価)

### 新タイプのRPGがここに登場

このゲームは、シナリオの展開が時間と共に進行してゆく新しいタイプのRPGだ。戦闘などもターン制ではなく、キャラクターのすばやさのパラメーターなどに関係して攻撃回数が増えるようになっているのだ。また、パーティでフォーメーションを組めたりできる所にも注目しよう。



→ゲーム進行に新しい要素を取り入れたこのゲーム、DQ、FF、WIZ、MTに続くか

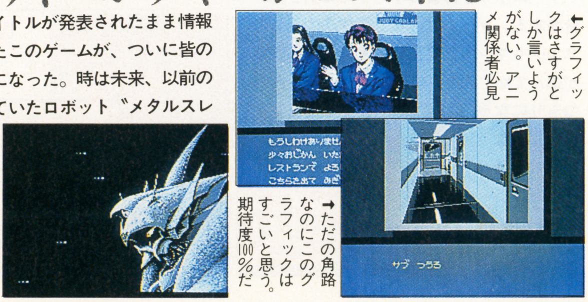
↑戦闘時には、8種のフォーメーションが組める。キャラクターデザインも雰囲気があっていいね

## FC メタルスレイダーグローリー

■ハル研究所■7月26日発売■¥8900(税抜き)

### あのアドベンチャーがついに出る

数年前にタイトルが発表されたまま情報がとだえていたこのゲームが、ついに皆の前に出ることになった。時は未来、以前の戦争で使われていたロボット“メタルスレイダー”を中心に特語が進んでゆくアドベンチャーだ。



→これが“メタルスレイダー”だぞ。カッコイー

←グラフィックはさすがとしか言いようがない。アニメ関係者必見

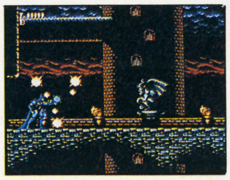
→ただの角路なのにこのグラフィックはすごいと思う。期待度100%だ

## FC ダイナマイトバットマン(仮)

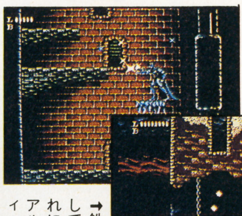
■サン電子■発売日未定■価格未定

### サン電子のバットマン第2戦！

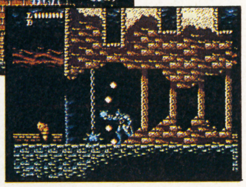
渋いグラフィックで作りもシッカリしていたアクションゲーム「バットマン」のFC版2作目がこれだ。前作よりバットマンの頭身が大きくなっていて、よりスマートになっている。どんな動きをするか楽しみだね。



→今回のバットマンは背が高くてカッコイイぞ



←塔の中を進む。手から出ている光は武器なのかな？カッチョイー



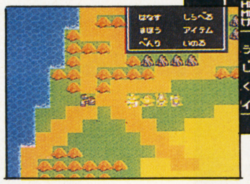
→鉄球に注意して進め。それにしてもリアルなグラフィックだなあ

## FC オフザーケン

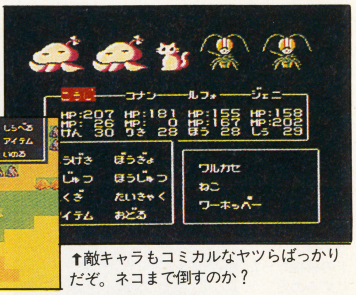
■徳間書店■8月発売予定■￥6900(税抜き)

### どこまで本気でフザけているの？

名前からして楽しげなRPGゲームだが、この「オフザーケン」は、とにかくヘンなゲームなのだ。写真を見ての通り、パーティには力士なんていうのがいるし、ただのネコが敵として登場している。ギャグ満点のRPGだ。



→左から2番目が力士だ。なぜお前がそこにいるのだ！　ふーん、本当にフザけとるの一



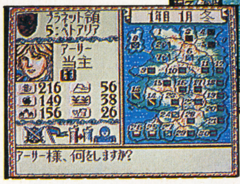
↑敵キャラもコミカルなヤツらばっかりだぞ。ネコまで倒すのか？

## FC ロイヤルブラッド

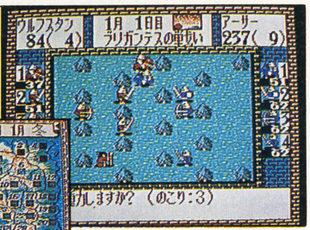
■光栄■8月発売予定■価格未定

### 光栄の新作はファンタジーSLG

光栄の新作は、中世風の架空の世界が舞台のシミュレーションゲームだ。ストーリーは、強力な魔力を持っている王冠「ロイヤルブラッド」をめぐり、新しい国土の王となるべく独立勢力の貴族達がたがいに戦ってゆくというお話なのだ。気になる人は、初心会で実際に見てみるといいね。



→カッコイイ美男子の当主。彼の名はアーサー、ロイヤルブラッドを探しているのだ



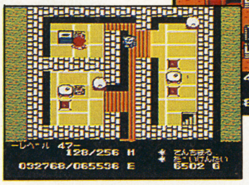
↑戦闘画面はこのような感じになる。木などを利用して敵に近づこう。もう勝利は目の前だ

## FC からくり剣豪伝ムサシロード

■ユタカ・バンダイ■8月発売予定■価格未定

### 人気TVアニメのRPGだよん！

今TVで大人気のアニメ「からくり剣豪伝ムサシロード」がアクションRPGでファミコンゲーム化された。主人公〝ムサシ〟ほか、コジロー、ベンケーなどの仲間達がそれぞれのステージで大活躍をするぞ。最終ステージでは、全員で悪のハンゾー軍団と戦うぞ！　ファンの君はチェックだね。



→真ん中にいるのがムサシだ。ロボット剣士で日本一を目ざしているんだって

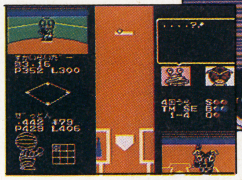
↑町の中はこんな感じだが、右上にあるお店は一体何だ？ 1つだけ浮いてる感じね

## FC バトルベースボール

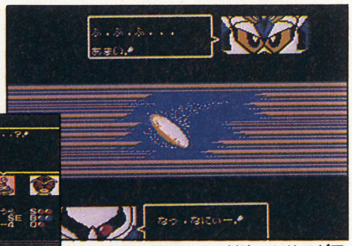
■バンプレスト■8月発売予定■￥8200(税抜き)

### SDキャラが野球をすると…

SFCではドッジボールだったが、FCは、なんとSDキャラが野球をするぞ。この「バトルベースボール」は、ビジュアルがふんだんに入っている楽しい野球ゲームだ。投球シーンも一風変わっていて、普通の野球ゲームとしても十分面白いよ。



→カネゴンとタックルの実況もオモシロくて笑えるかもしれない



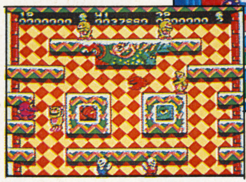
↑ガンダム対キュベの対決！セリフがアニメしてるじゃーん！

## FC スノーブラザーズ

■東亜プラン■8月発売予定■￥4500※

### 雪兄弟的大冒険超楽喜遊悪熱！

このゲームはアーケードの移植で、2人同時プレイが可能な面クリア型のアクションゲームだ。主人公達は雪ダルマの兄弟で、敵にスノーショットをぶつけて雪玉にしてからころがして倒すんだ。敵を全て倒せば面クリアだ。ラウンドの最後にはボスキャラがいるので、2人で協力して倒そう。



→下の2人がスノーブラザーズだ。敵を雪玉にしちゃうんだぜベイベーへーイ

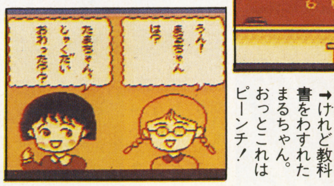
↑ボスキャラにはザコの雪玉を当てて倒すのだ。大きいからってビビッちゃダメよー

## GB ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド

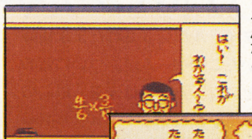
■タカラ■8月発売予定■￥3800※

### ゲームボーイで見るまる子ちゃん

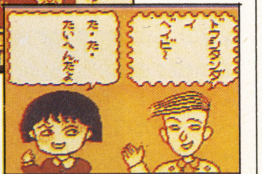
ゲームボーイのまる子ちゃんの第2弾が登場する。ゲームは、全3話構成でTVのアニメやマンガを見ているかのようにお話が進んでゆくんだ。君達がまる子ちゃんのつもりになって遊ぶともっと楽しく遊べるかもね。



→ゲームボーイでもカワイイまるちゃんでーす



←第一話は授業参観の巻。まるちゃんのお母さんが来るんだよ



→けれど教科書をわすれたまるちゃん。おっとこれはピーンチ！

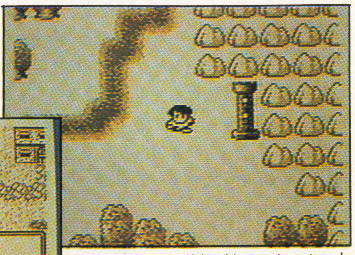
## GB 時空戦記ムー

■ハドソン■発売日未定■価格未定

### ムー大陸の謎を解け！本格RPG

ハドソンのゲームボーイソフトは、本格派RPGだ。物語の舞台となるのは、ムー文明発祥の地であるプリナ大国。魔物から逃げてきた王様が、主人公の村におちのびてくる所から物語は始まる。さあ、冒険の始まりだ!!

→町で情報を聞くのはひとつのお仕事。西の洞窟へ行ってみよう



↑この塔には一体何があるのか、ムー大陸は謎ばかりで冒険しがいがあるよ

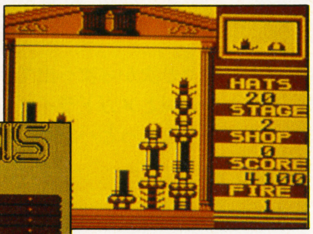
## GB ハットリス

■BPS■7月発売予定■¥3500※

### 帽子パズルゲームのGB版

ＦＣ、アーケード、ＰＣエンジンなどにも移植されたアレクセイパジトノフ氏製作のパズルゲーム「ハットリス」がＧＢにも登場する。

基本的な内容の変化はないが、どちらかというとファミコン版に近い雰囲気だ。また、２人プレイなども可能なので、友達といっしょに遊べるよ。




↑王冠以外なら全て消せる“カブト”というのが加わった。これで難易度も下がって大よろこびだね

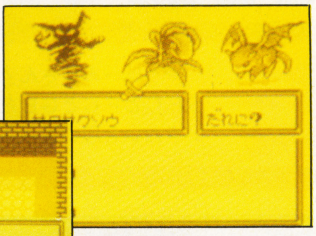
➡パジトノフ氏がこんにちは、このゲームもそれなりに面白くてハマリますねえ

## GB ザードの伝説

■ビック東海■9月発売予定■価格未定

### とにかくすごい！注目RPG登場

ビック東海のＧＢ新作も、ナカナカ本格的なＲＰＧだ。このゲームの特徴の１つに、敵キャラが叫ぶというのがある。ゲームボーイのＲＰＧでは初の試みで、プレイしているとイキナリ「ウエア！」といった叫び声が聞こえてきてびっくりするぞ。内容的にも十分やりごたえがあるゲームだ。




↑敵との戦闘シーン。倒すと敵が「ウエア！」と叫ぶ。イキナリなので、すごくビックリする

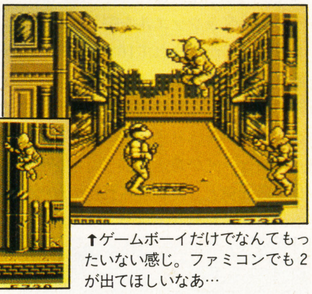
➡おばば様から自分の使命を聞かされる主人公。これから壮大な冒険が始まるんだ

## GB T.M.N.T2

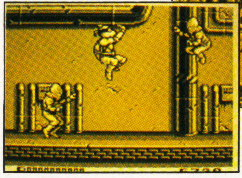
■コナミ■9月発売予定■価格未定

### またまた出没！亀忍者が大暴れ！

今、映画も上映中の「Ｔ.Ｍ.Ｎ.Ｔ.」だけど、ＧＢ版の「Ｔ.Ｍ.Ｎ.Ｔ.」の続編も人気に応えて登場だ。ゲームは前作と同じ、横スクロールのアクションゲームだが、グラフィックがより美しくなり、主人公の亀忍者達もずっと男前になっているぞ。君は４人のうちどいつを選ぶかな!?



↑ゲームボーイだけでなんてもったいない感じ。ファミコンでも２が出てほしいなあ…



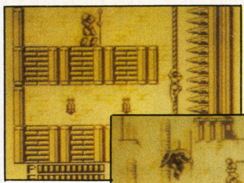
➡動きもグラフィックも前作とは雲泥の差がある。でも、やっぱり１人プレイみたいね

## GB ドラキュラ伝説2

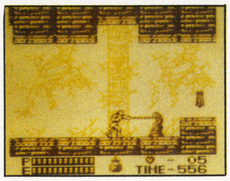
■コナミ■7月発売予定■価格未定

### 私はクリストファー・ベルモント

ドラキュラ伝説に、新たな物語が加わることになった。前作とくらべると、操作性がバツグンに向上し、アクション初心者でも安心してプレイできるようになった。また、パスワードもあるので、じっくりやりこめるぞ。

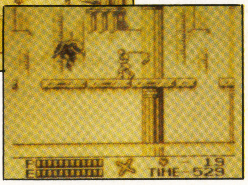


←針の壁がズズン近よってくる。すべり落ちて一気に下へ行こう



➡今回は聖水と十字架が使えるのだ。ラッキー

↑最初に選べるステージは４つ。全てクリアすると、最後の城が…



## GB 恋は駆け引き

■ポニーキャニオン■7月21日発売■¥3090※

### パズルのごとく難しきは男女の仲

ポニキャンのＧＢは、複雑な男女関係をパズルゲームにした「恋は駆け引き」。

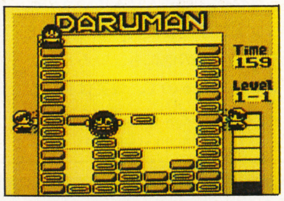
ゲームは、６×６のチェックのマス目を上下左右にずらして、男の子と女の子の間に道を作ればクリアなんだ。逆に、むこうがわの男の子が道を作ってしまうと負けてしまってゲームオーバーになる。タイルをずらしていると、イキナリ休マークが出て来る時があるけど、その時は１回休みになってしまうから注意してね。ＣＯＭ相手に女の子を取られてたまるか！

## GB ダルマンバスターズ

■バンプレスト■8月発売予定■¥3300※

### ダルマ落としのパズルゲームだよ

このゲームは、ブロックの左右から同じ種類のブロックをぶつけて消して行き、上にいるダルマを下に落とせばステージクリアだ。スピーディなパズルゲームだよ。



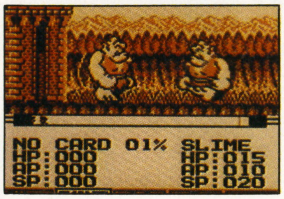

←ダルマンを上にいる女の子の所まで登らせてはいけないぞ。どんどん消して落とす！

## GB バトルオブキングダム

■メルダック■8月発売予定■¥3800※

### モンスターを戦わせる楽しみ

メルダックのＧＢソフト３作目は陣取りアクションゲームだ。このゲーム、２人対戦も可能で、敵との戦闘にはカードを使用したカードバトルが楽しめるぞ。




←なかなかいい雰囲気のあるアクションゲーム。アイコンがすごくわかりやすい

## GB パズルボーイII

■アトラス■7月発売予定■¥3300※

### シンプルで面白いパズルゲーム

シンプルなゲームシステムで、初心者からベテランまで根強い人気のパズルゲーム「パズルボーイ」の２作目がこれ。基本は前作と同様だが、今回は「パズルモード」「トライアルモード」の他に、「シナリオモード」を追加。内容は、パズルを解くごとにストーリーを追っていき、プレイヤーのパズルを解く腕によってストーリーの内容が変化してゆく「マルチエンディング」方式になっているのだ。シナリオは３つあるので、全部見れるようにガンバロウね。

## GB アレサII

■やのまん■7月発売予定■価格未定

### 人気RPGの続編決定版ゲーム！

このゲームも、人気ＲＰＧの続編。主人公は、女の子のマテリアと、魔法使いのドール。２人とも前作で活躍したキャラだから、知ってる人もいるよね。今回は、倒したはずの魔王ハワードがふたたび復活するのを阻止するため、またまた迷宮をさまようことになってしまった。今回のダンジョンはなんと立体で、新鮮なイメージがあるぞ。シナリオやシステムもさらにグレードアップし、楽しく遊べることマチガイなしだぞ！

## GB ペーパーボーイ

■アルトロン■8月発売予定■¥3500※

### 新聞配達がおいらの仕事だぜ！

アルトロンはＧＢの「ペーパーボーイ」を出展。プレイヤーが、新聞配達の少年になりお得意の家に新聞を配達するのだ。

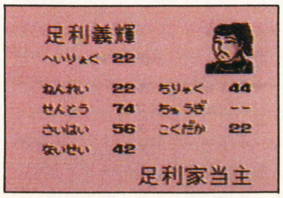
お得意さんには新聞をキチンとポストに投げ入れないとダメ。もし配達していなかったり、家の窓ガラスをわったりすると次の日からもう新聞をことわられてしまうぞ。道にも配達を邪魔するヤツがたくさんいて、犬やスケボー少年、極めつけは死神までもが出てきて立ちふさがってくる。上手く配達すればボーナスステージが待ってるよ。

## GB 信長公記

■やのまん■発売日未定■価格未定

### 燃えるプレイヤーのSLG出現

ゲームボーイ用のシミュレーション。好きな武将を選んで全国統一を目指す。登録されている武将の総勢は250人以上と、ゲームボーイにしてはなかなか。




←足利家の武将。ゲームボーイでは例のない205名という数に少し驚くよね

## GB バトルギウス

■アイ・ジー・エス■7月19日発売■¥3900(予価)※

### シューティングこそ男の道なり

スピード感バリバリのトップビューシューティング。敵の攻撃や障害物をかいくぐるところが気持ちよく、爽快感あふれるゲームに仕上がっている。

←ゲームボーイのシューティングは少ないだけに、このゲームには期待してしまうぞ

●価格に※の付いているものはすべて税込み価格です。

# NEW SOFT STREET ●ニューソフトストリート● 特別版

やっほーみなさん！初心会レポートの方はどうでしたか？　新作ゲームが続々と次から次へ出てきましたねえ。あっちの方では、ＳＦＣとＦＣとＧＢだけの新作でしたので、今回のニューソフトは、ＰＣエンジンとメガドライブ、ゲームギアの新作オンリーでいきたいと思いまーす！　ま、少し狭い感じもしないでもないですが、次回からはもっとバンバンいきまっせーっ！

## PC　PC原人

| ジャンル | アクション |
|---|---|
| プレイ方法 | １Ｐ専用 |

■ハドソン／発売日未定／¥5800(税抜き)

### ●ワキワキ！PCのマスコットボーイだ！

コミカルなアクション性で人気を呼んだ「ＰＣ原人」の第２弾が登場する。基本的に前作と同じだが、ヘッドバッドで攻撃するという基本的な操作はそのままになっている。また、今回は難易度設定もあり、〝はんにんまえ〟〝いちにんまえ〟〝めいじん〟と３つ用意されているぞ。ゲームは横スクロール（１部縦スクロールあり）で展開して行き、いたる所にヘンテコでかわいらしい敵が待ちかまえている。これに対して原人はフルーツを食べてライフを回復し、肉を食べてパワーアップして戦って行くんだ。前作はＰＣ猿人とＰＣ変人にパワーアップしたけど、今作はＰＣ美人なんていうのにパワーアップしてまたまた笑わせてくれそうだ。パワーアップの他にも、いろんなアクションをしてくれるので、爆笑は必至だぞ。ファンの人は要チェック、そうでない人もチェックしてみるといいかもね。

←肉を食べてパワーアップ!!凶悪な顔で突き進むことができる

↑パワーアップの第１段階〝ＰＣ美人〟(笑)。キスマーク攻撃で敵を金縛りにできるぞ

## PC　ニュートピアII

| ジャンル | アクションRPG |
|---|---|
| プレイ方法 | １Ｐ専用 |

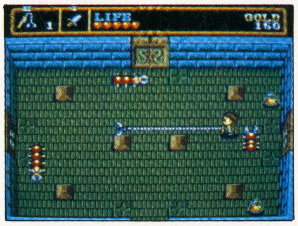
■ハドソン／発売日未定／価格未定

### ●人気アクションRPGの続編が出るぞ

上から見た画面のアクションロールプレイングゲーム「ニュートピア」の続編が出るぞ。ストーリーは、前作の主人公〝フレイ〟が皇帝ラファエルを倒したその後、フレイの息子が産まれて16年がたった所から始まる。彼の父フレイは、まだ彼が幼ない時に、復活した魔物達を倒すために異境の迷宮へ入ったきり帰ってこなかった。それから彼は、父の意志を継ぎ魔物を倒すために勇敢な男として育てられたのだった。運命の糸に操られながら今、彼は旅立った！

ゲームの目的は、８つの迷宮を探険し、最後に待っているボスを倒すのだ。プレイヤーは、魔物を恐れて洞窟や地下へ姿を隠した人々を捜し出して、情報やアイテムをもとに迷宮へ向かうのだ。迷宮には、秘宝を守るボスがいて、プレイヤーの前に立ちはだかるぞ。ボスを倒して秘宝を手に入れると、レベルアップして次の迷宮へ向かうことができる。

前作も人気だったこのゲーム、きっとまた大人気まちがいナシだと思うよ。



←今回はこーんな武器も使えるようになった。すごく便利だぞ

←町の中。人っ子一人いないっていうのは一体どういうこと？

## PC　TVスポーツバスケットボール

| ジャンル | スポーツ |
|---|---|
| プレイ方法 | 5P同時可 |

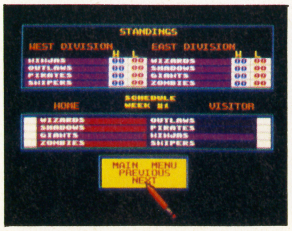
■ビクター音楽産業／6月発売予定／価格未定

### ●5人で遊べるすごいスポーツゲーム！

この「ＴＶスポーツ・バスケット」はシネマウェアのＴＶスポーツシリーズの第２弾。全プレイヤーは実践さながらの動きで動きまわり、うまくボールをつないで敵陣へと切り込んでいく。途中に入るアナウンサーの解説が、あたかも本当のＴＶ中継のようにゲームを盛り上げてくれる。チームワークを駆使してパスで相手を翻弄(ほんろう)しながら手堅くいくもよし、個人プレイで豪快にダンクショットを決めるもよし。遊び方は君次第だ。

←さすが！このグラフィックのリアルさは日本じゃムリだね

↑ＴＶキャスターが試合後に結果を教えてくれる。うひょアメリカのチアガールはい〜の〜う



←チームは８チーム。どこが一番強そうかなあ

## PC　パワーイレブン

| ジャンル | スポーツ |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P対戦可 |

■ハドソン／6月21日発売／¥5800(税抜き)

### ●力だけがこのゲームに勝つ要素なのだ！

ハドソンのパワースポーツシリーズの第３戦は、最近人気のサッカーを題材にした「パワーイレブン」だ。ゲームのモードは４つあり、１Ｐ専用の〝ハドソンカップ〟２Ｐ対戦の〝ＶＳモード〟おなじみ〝ウォッチモード〟と白熱の〝ＰＫモード〟などなど、どれもエキサイティングしちゃいそうなモードばかりだ。選択できるチームは全部で12チーム。各選手にはパワーメーターがあり、パワーを溜めることによって速いドリブルやキックもできるようになっている。また、フォーメーションも３種類から選べるようになっていて、変化にとんだ攻め方が可能だ。ゲーム画面は上からの視点でコートを横にしている。ＰＫ戦の時だけは、キーパーのうしろから見た視点の３Ｄ画面で、十字キーで飛び出す方向を決めるんだ。なかなかやりがいのありそうなこのゲーム、久々に熱くしてくれるか!?

←パワーを使って思いっきりキックすれば、ギューンと飛ぶ

↑ＰＫはこんなグラフィックになる。ワイヤーフレームのキーパーっていうのもカッコイイね

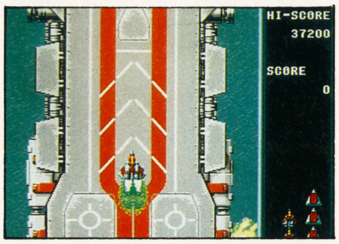
## MD 雷電伝説

| ジャンル | シューティング |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

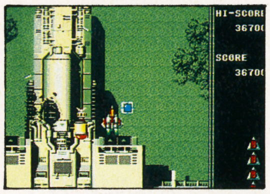
■マイクロネット／発売日未定／¥8800(税抜き)

### ●アーケードの移植のシューティング

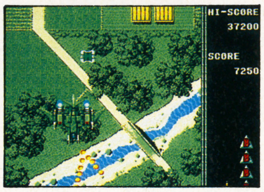
マイクロネットからの新作は縦スクロール・パワーアップ型のシューティング「雷電伝説」だ。全８面プラススペシャルステージの構成で田園風景、海洋、古代遺跡、浮遊大陸など変化に富んだステージを見せてくれる。プレイヤー機は「メインウェポン」「サブウェポン」「BOMB」の３種類の火器を持ち、選択は全てパワーアップアイテムを取ることによって行なう。追跡型のホーミングミサイルと小気味のいい広角度バルカンの組み合わせは豪快な空中戦を演出してくれる。難易度がとてもうまく設定されているので、ステージ１から〝スムーズ〟にハマれるシューティングなのだ。



↑これは第１ステージ。空母から発進する雷電。ちなみに「雷電」って第２次大戦末期の日本軍の局地戦闘機の名前なんだよね


←パワーアップアイテムは考えて取らねばならぬ

↑牛や馬がいたりするのどかな田園風景。その上空で嵐のような戦闘。いいじゃないですか



↑BOMBの数は画面の右下に表わされている

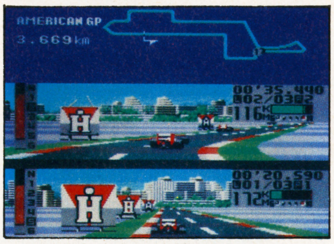
## MD ファステスト・ワン

| ジャンル | ETC |
|---|---|
| プレイ方法 | 2P同時可 |

■ヒューマン／6月発売予定／¥7500(税抜き／予価)

### ●F1のレーサーになりたい君達へ…

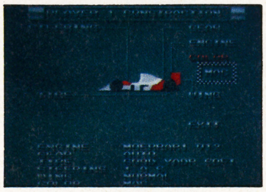
ＰＣエンジンの「Ｆ１トリプルバトル」のメガドラ版がこの「ファステスト・ワン」だ。ＰＣエンジン版は３人同時プレイが可能だったが、これは２人プレイができるようになっているぞ。ゲームモードは、世界チャンピオンを目指す「ワールドチャンピオンシップモード」とコースを自由走行できる「テストモード」と対戦可能な「バトルモード」の３つが用意されている。メインの「ワールドチャンピオンシップモード」は、１シーズン16コースを走るのだが、練習走行、予選１日目、２日目、本戦とかなり本格的だぞ。君のドライブテクニックをみがいて挑戦だ！



↑バトルモードでは、友達と２人でのレースやコンピューターを入れての複数のレースもできるんだ。けっこうハマる

←ピットではクルーが死にものぐるいでメカをなおす

↑まずはフリー走行でコースを覚えるのだ。これがこのゲームの基本だぞ


↑セッティングは自由。自分にあったマシン作りを

## MD マスター・オブ・モンスターズ

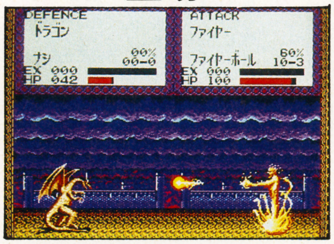
| ジャンル | シミュレーション |
|---|---|
| バックアップ | バッテリー |

■東芝EMI／7月下旬発売予定／¥7800(税抜き)

### ●ファンタジーシミュレーション登場！

パソコン版で人気を博したファンタジーウォー・シミュレーション。２月にPC版も発売されたけど、今度はMDで登場だ。

５人のマスター(魔法使い)がモンスターを〝召換〟して勢力を争う。おなじみの、経験値によってモンスターが成長してゆくRPG要素も健在だ。が、今回「AIコマンド」なるオリジナル要素が導入された。これは、自軍のモンスターをどう動かしたらベストなのかコンピュータが指示してくれる機能。初心者には便利なお助けコマンドにもなるぞ。なお今回、音楽の監修をすぎやまこういち氏が担当。BGMは全て新バージョンに一新されたぞ。



↑臨場感目一杯の戦闘シーンはアニメーションだ。様々な魔法攻撃の効果を視覚的にも楽しめる。キャラのバラエティも見所だぞ

←モンスターのグラフィックも楽しみのひとつ

↑マップはヘックス(六角形)で表わされている。まずはモンスターを〝召換〟させよう。

↑マップは全16面。かなり広いものもあるのだ

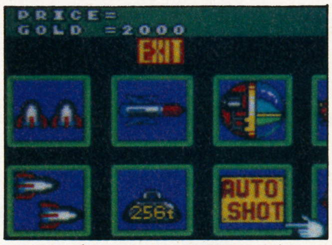
## GG ファンタジーゾーンGEAR ～オパオパJrの冒険～

| ジャンル | シューティング |
|---|---|
| プレイ方法 | 1P専用 |

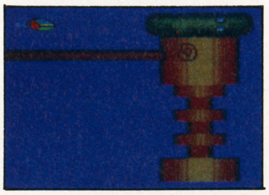
■サンリツ電機／7月5日発売／¥3900(税抜き)

### ●どこで遊んでも楽しいシューティング

アーケードからいろいろな家庭用ゲーム機に移植されてきたファンタジーゾーンだが、このたびゲームギアでも遊べることになった。気になるゲーム内容だが、ゲームギアへの移植ということで若干のアレンジが加わっている。各ステージとそのボス、BGMはゲームギアオリジナル。途中で買うことが出来るアイテムは、シールドやオートショットなど便利なアイテムも追加されている。さらに武器セレクトも簡単に出来るようになったりしてかなり遊びやすくなっている。ファンタジーゾーンといえば美しいグラフィックが評判だったからそのへんも気になるところ。



↑ショップにはおなじみの武器などがズラリ。新しくバリアやオートショット、ホーミングなども加わってにぎやかになったよ


←ボスはカタい弱点を見つけてそこを集中して撃て！

↑敵を倒すとお金を落とすので、セコセコ集めてアイテムを買うのだ。でないとツラいぞ

↑進むにつれ、敵もイジワルになってくるぞ。注意

# SCHEDULE 新作スケジュール表

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

## SUPER FAMI-COM●スーパーファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月17日 | スーパープロフェッショナルベースボール | ジャレコ | ¥8700 |
| 5月24日 | ドラッケン | ケムコ | ¥8500※ |
| 5月28日 | ガデュリン | セタ | ¥8800※ |
| 6月下旬 | ワンダラーズ・フロム・イース（イースIII） | トンキンハウス | ¥8800 |
| 6月下旬 | スーパーウルトラベースボール | カルチャーブレーン | ¥8800 |
| 7月上旬 | スーパースタジアム | セタ | ¥8800※ |
| 7月中旬 | バトルドッジボール | バンプレスト | ¥9600 |
| 7月 | 初段　森田将棋 | セタ | ¥8800※ |
| 7月 | スーパーR-TYPE | アイレム | ¥8500 |
| 7月 | ファイナルファンタジーIV | スクウェア | 未定 |
| 7月 | エリア88 | カプコン | ¥8500 |
| 7月 | がんばれゴエモン　ゆき姫救出絵巻 | コナミ | ¥8800※ |
| 7月 | 白熱プロ野球ガンバリーグ | CBSソニーグループ | ¥8500 |
| 8月中旬 | ハイパーゾーン | ハル研究所 | ¥8900※ |
| 8月 | 超魔界村 | カプコン | ¥8500 |
| 8月 | 雷電伝説 | 東映動画 | ¥8700 |
| 8月 | 機動戦士ガンダムF-91フォーミュラー戦記0122 | バンダイ | 未定 |
| 9月下旬 | スーパー上海ドラゴンズアイ | ホットビィ | 未定 |
| 9月 | ダンジョンマスター | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 9月 | E.D.F. | ジャレコ | 未定 |
| 9月 | アースライト | ハドソン | ¥8800(予) |
| 12月 | S・T・G（ストライクガンナー） | アテナ | 未定 |
| 12月 | スーパーアレスタ（仮） | 東宝 | 未定 |
| 未定 | ジェリーボーイ | CBSソニーグループ | 未定 |
| 未定 | NEW 3D GOLF SIMULATION Vol.2（仮） | T&Eソフト | 未定 |
| 未定 | ウィザードリィV | アスキー | 未定 |
| 未定 | ディメンション・フォース | アスミック | 未定 |
| 未定 | 真・女神転生 | アトラス | 未定 |
| 未定 | メタルジャック | アトラス | 未定 |
| 未定 | プロサッカー | イマジニア | 未定 |
| 未定 | シムアース | イマジニア | 未定 |
| 未定 | パワーモンガー | イマジニア | 未定 |
| 未定 | ドラゴンクエストV | エニックス | 未定 |
| 未定 | ドラゴンスレイヤーVI英雄伝説 | エポック社 | 未定 |
| 未定 | ちびまる子ちゃん　ごきげん絵日記 | エポック社 | 未定 |
| 未定 | シェラザード2 | カルチャーブレーン | 未定 |
| 未定 | 飛龍の拳IV | カルチャーブレーン | 未定 |
| 未定 | スーパーチャイニーズワールド | カルチャーブレーン | 未定 |
| 未定 | ラグーン | ケムコ | ¥8500※ |
| 未定 | パチ夫くん（仮） | ココナッツジャパン | 未定 |
| 未定 | スーパーノヴァ | コピアシステム | 未定 |
| 未定 | ポッパーズ | サン電子 | 未定 |
| 未定 | くにおくん（仮） | テクノスジャパン | 未定 |
| 未定 | 戦え原始人Joe & Mac | データイースト | ¥8500※ |
| 未定 | スーパーテニス　ワールドサーキット | トンキンハウス | 未定 |
| 未定 | ナグザットスーパーリアルピンボール | ナグザット | 未定 |
| 未定 | プロレス（仮） | ヒューマン | 未定 |
| 未定 | サッカー（仮） | ヒューマン | 未定 |
| 未定 | パリ〜モスクワ〜ペキン・マラソンレイド | メルダック | 未定 |
| 未定 | SDガンダム外伝 ナイトガンダム物語 大いなる遺産 | ユタカ・バンダイ | 未定 |
| 未定 | 北斗の拳5 | 東映動画 | 未定 |
| 未定 | 芹澤のぶおのバーディトライ（仮） | 東宝 | 未定 |
| 未定 | 新・ゼルダの伝説 | 任天堂 | 未定 |
| 未定 | 弟切草 | チュンソフト | ¥8800※ |
| 未定 | バズー/魔法世界 | ホットビィ | 未定 |
| 未定 | マザー2（仮） | 任天堂 | 未定 |

## FAMI-COM●ファミコン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月3日 | ココロン | シュールドウェーブタケル | ¥6500 |
| 5月17日 | パラメデスII | ホットビィ | ¥5500 |
| 5月17日 | ファジカルファイター | シグマ商事 | ¥6200 |
| 5月23日 | ランペルール | 光栄 | ¥11800 |
| 5月24日 | メタルマックス | データイースト | ¥7800 |
| 5月24日 | テトラスター | タイトー | ¥7400 |
| 5月31日 | エジプト | ヒューマン | ¥3800 |
| 6月21日 | AD&Dプールオブレイディアンス | ポニーキャニオン | ¥9800 |
| 6月21日 | 飛龍の拳スペシャル　ファイティングウォーズ | カルチャーブレーン | ¥6300 |
| 6月21日 | 忍者龍剣伝III | テクモ | ¥6200 |
| 6月28日 | すごろクエスト　〜ダイスの戦士たち〜 | テクノスジャパン | ¥6500 |
| 6月28日 | つっぱりウォーズ | サミー | ¥6800 |
| 6月28日 | ボンバーマンII | ハドソン | ¥5800 |
| 6月28日 | 役満天国 | 任天堂 | ¥6500※ |
| 6月下旬 | スーパースプリント | アルトロン | 未定 |
| 6月 | ドラゴンズ・レア | CBSソニーグループ | ¥5900 |
| 6月 | パチンコ大作戦 | ココナッツジャパン | ¥5900 |
| 6月 | スーパードッグブービー　赤ちゃん大ぼうけんの巻 | ジャレコ | 未定 |
| 6月 | 超人狼戦記ウォーウルフ | タカラ | ¥6500 |
| 6月 | F-1サーカス | 日本物産 | ¥6600 |
| 6月 | なんてったって!!ベースボール子ガメカセット第2弾'91開幕編 | サン電子 | ¥2880 |
| 7月5日 | ベースボール・ファイター | バップ | ¥7800 |
| 7月5日 | 囲碁指南'91 | ヘクト | ¥6800 |
| 7月5日 | ロボッ子ウォーズ | アイ・ジー・エス | ¥6900 |
| 7月12日 | アルマジロ | アイ・ジー・エス | ¥6900 |
| 7月19日 | パズニック | アイ・ジー・エス | ¥4900 |
| 7月19日 | JuJu伝説 | タイトー | ¥6800 |
| 7月19日 | リトル・マーメイド ー人魚姫ー | カプコン | ¥5800 |
| 7月20日 | ZARK LEGEND | J&U | ¥7800(予) |
| 7月26日 | メタルスレイダーグローリー | ハル研究所 | ¥8900 |
| 7月26日 | ダウンタウンスペシャル♥くにおくんの時代劇だよ全員集合! | テクノスジャパン | ¥6500 |
| 7月中旬 | スパルタンX2 | アイレム | ¥5500 |
| 7月中旬 | キャッ党忍伝てやんでえ | テクモ | ¥6500 |
| 7月下旬 | マイライフ・マイラブ　ぼくの夢わたしの願い | バンプレスト | ¥9600 |
| 7月下旬 | ウエスタン・キッズ | ビスコ | ¥7800 |
| 7月下旬 | 快傑ヤンチャ丸2　からくりランド | アイレム | ¥5800 |
| 7月 | ドラゴン・ウォーズ | ケムコ | ¥6800 |
| 7月 | カオスワールド | ナツメ | ¥7000(予) |
| 7月 | ファミリーサーキット'91 | ナムコ | ¥7800 |
| 7月 | ダイハード | パックインビデオ | ¥6500 |
| 7月 | たいむゾーン | シグマ商事 | ¥6200 |
| 8月中旬 | バトルベースボール | バンプレスト | ¥8200 |
| 8月下旬 | イースIIIワンダラーズフロムイース | ビクター音楽産業 | ¥7500 |
| 8月下旬 | トリトーン | ザインソフト | ¥6800 |
| 8月下旬 | G1 | ナツメ | 未定 |
| 8月 | へべれけ | サン電子 | ¥6200(予) |
| 8月 | オフザーケン | 徳間書店 | ¥6800 |
| 8月 | A列車で行こう | ポニーキャニオン販売 | ¥7800 |
| 8月 | スターウォーズ | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 8月 | 麻雀大戦 | 日本物産 | ¥6400 |
| 8月 | ドキ!ドキ!遊園地 | バップ | ¥5800 |
| 8月 | ロイヤルブラッド | 光栄 | 未定 |
| 8月 | 東京パチスロアドベンチャー | ココナッツジャパン | 未定 |
| 8月 | つるピカハゲ丸くん〜セコリンピックの巻〜（仮） | ジャレコ | 未定 |
| 8月 | 燃えプロ'91（仮） | ジャレコ | 未定 |
| 10月4日 | ちびまる子ちゃん　うきうきショッピング（仮） | ナムコ | ¥5800 |
| 10月上旬 | 中島悟F1-HERO II | バリエ | ¥5900 |
| 10月 | 少年アシベ | タカラ | ¥7200(予) |
| 11月 | パーマンPART2　秘密結社マドー団を倒せ! | アイレム | ¥5800 |
| 12月 | ゴジラ2 | 東宝 | ¥5800(予) |

### 発売日未定

- コンバットゾーン/BPS/¥5500
- SPOT/BPS/未定
- おたくの星座/M&M/未定
- ゲオポリティク島における国家興亡論/アイレム/未定
- 重力装甲メタルストーム/アイレム/未定
- 百の世界の物語/アスク講談社/¥5900(予)
- 絵描衛門(デザエモン)/アテナ/未定
- デ・ブロック/アテナ/未定
- チキチキマシン猛レース/アトラス/未定
- ジャストブリード/エニックス/未定
- ロックマン4/カプコン/未定
- 甲子園2/ケイ・アミューズメントリース/未定
- ロケットレンジャー/ケムコ/¥6000
- デジャヴ2/ケムコ/未定
- ギミック!/サン電子/未定
- ペスカトーレ/サン電子/未定
- シルヴァサーガ/セタ/未定
- バイオフォースエイプ/セタ/未定
- モンスターメーカー　七つの秘宝/ソフエル/未定
- 地底戦空バゾルダー/ソフエル/¥5900(予)
- スペースオペラ・大いなる神々/ソフトウェア興業/未定
- SD刑事ブレイダー/タイトー/未定
- バナナン王子の大冒険/タカラ/未定
- ファミコンジャンプ'91　最強の7人/バンダイ/未定
- ドラゴンボールZII/バンダイ/未定
- 茶々丸冒険記2　魔法のカーペット/ヒューマン/¥5500(予)
- シードック（仮）/ビック東海/未定
- ローピー/ビック東海/未定
- カブト（仮）/ビック東海/未定
- 怪盗シュガー（仮）/ビック東海/未定
- 大いなる完/ヘクト/未定
- 株式道場パートII/ヘクト/未定
- 帝都大戦/ポニーキャニオン販売/未定
- ルーンマスター/ユタカ・バンダイ/未定
- からくり剣豪伝ムサシロード/ユタカ・バンダイ/未定
- スノーブラザーズ/東亜プラン/未定
- 神界/東映動画/¥9800(予)
- 幻獣創世記/日本物産/未定
- キャッスリアン/ヒロ/未定
- ダイナマイトバットマン(仮)/サン電子/未定

## ニューソフトストリートもっと²編

●ジャレコの野球に続くスーパーファミコンの新作は、ゲームセンターでヒット中の「E、D、F、」。ウェポンセレクトタイプのシューティングゲームです。アレンジ移植の予定ですが、全くのオリジナル面等は入らないとのことです。9月発売予定。

●ココナッツジャパンはゲームボーイで「パチンコ西遊記」を発売する予定です。以前の「鬼ヶ島パチンコ店」の続編とも言うべき内容で、孫悟空が牛魔王を倒しに行くお話です。

●NECアベニューのPCエンジンソフト新作は「クイズアベニュー2」です。前作のパワーアップ版で、2人対戦スゴロク型と5人対戦パーティ型のモードが付加されました。アイテムなどが増えてRPGっぽいクイズゲームになりそうです。

●メガドライブのニュータイトルがウルフチームより。「エルヴィエント」と題されたサイドビューのアクションゲームです。1920年代のアメリカをバックにしていて、主人公は女の子です。9月上旬発売予定。

●セガの新作を一挙に紹介。まずメガドライブで「ベアナックル」。2P対戦可の格闘技スポーツゲーム、7月19日発売。業務用からの移植2作「戦場の狼2」と「プロ野球スーパーリーグ91」(業務用タイトルは「MVP2」)ともに8月発売予定。「D-AXE」はRPG要素の強いアクションゲーム、9月27日発売予定。現在TVアニメ放映中の「RPG伝説ヘポイ」もいよいよ11月にゲーム化決定。その名の通りRPGだ。ゲームギアで10月発売予定の「ARLIEL（アリエル）」は対戦もできるRPG、12月発売予定「シャダム戦記」もRPGだ。以上、セガの豪華ラインナップに乞御期待。



●3月号、4月号のスケジュール表に誤りがありました。スーパーファミコン「ウルトラマン」(バンダイ・発売中)の価格は¥7800(税抜き)です。関係者の皆様にご迷惑をおかけしたことをお詫びし、訂正させて

## PC ENGINE●ピーシーエンジン

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月24日 | ハットリス | マイクロキャビン | ¥5800 |
| 5月24日 | CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」4号(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | ¥4800 |
| 5月31日 | ボンピングワールド(CD-ROM) | ハドソン | ¥4500 |
| 6月7日 | コブラII・伝説の男(CD-ROM) | ハドソン | ¥6500 |
| 6月21日 | 魔笛伝説 アストラリウス(CD-ROM) | アイ・ジー・エス | ¥6300 |
| 6月21日 | パワーイレブン | ハドソン | ¥5800 |
| 6月28日 | トリッキー | アイ・ジー・エス | ¥6700 |
| 6月28日 | 戦国関東三国志(CD-ROM) | インテック | ¥7800 |
| 6月上旬 | スプラッシュレイク(CD-ROM) | NECアベニュー | ¥5800 |
| 6月下旬 | シャーロックホームズの探偵講座(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | ¥7200 |
| 7月5日 | ファイナルソルジャー | ハドソン | ¥6500 |
| 7月19日 | PC原人II | ハドソン | ¥5800 |
| 7月19日 | マジカルチェイス | パルソフト | 未定 |
| 7月中旬 | 精霊戦士 スプリガン(CD-ROM) | ナグザット | 未定 |
| 7月下旬 | BURAI 八玉の勇士伝説(CD-ROM) | リバーヒルソフト | 未定 |
| 7月 | 大旋風改(CD-ROM) | NECアベニュー | ¥6800 |
| 7月 | パチ夫くん十番勝負 | ココナッツジャパン | 未定 |
| 7月 | レーシング魂 | アイレム | ¥7000 |
| 7月 | メタルストーカー | フェイス | ¥6980 |
| 7月 | F1サーカス'91 | 日本物産 | ¥6900 |
| 7月 | 将棋の星 | ホームデータ | 未定 |
| 8月9日 | はなたーかだか | タイトー | ¥7200 |
| 8月9日 | パワーリーグIV | ハドソン | ¥6500 |
| 8月30日 | モンビット(CD-ROM) | ハドソン | ¥6800 |
| 8月下旬 | ソーサリアン(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | ¥7200 |
| 8月 | CD-ROMマガジン「ULTRA BOX」5号(CD-ROM) | ビクター音楽産業 | ¥4800 |
| 8月 | 1941(SG専用) | ハドソン | ¥9800 |
| 9月 | スクウィーク | ビクター音楽産業 | 未定 |
| 11月 | 天使の詩(CD-ROM) | RENO日本テレネット | 未定 |
| 12月 | ブロウニング(CD-ROM) | RENO日本テレネット | 未定 |

### 発売日未定

- TVバスケットボール／ビクター音楽産業／未定
- レインボーアイランド(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ワードナの森(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ストライダー飛龍(SG対応)／NECアベニュー／未定
- スペースファンタジーゾーン(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- フォゴットンワールド(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ギャラクシーフォース／NECアベニュー／未定
- マイト&マジックBOOK I (CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- マイト&マジックBOOK II (CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- 森田将棋—バトルフィールド—／NECアベニュー／未定
- ホラーストーリー(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- チキチキボーイズ(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ゲイングランド／NECアベニュー／未定
- 天地を喰らう／NECアベニュー／未定
- ボナンザブラザーズ／NECアベニュー／未定
- クイズアベニュー2(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- サイレントトーク(CD-ROM)／NECアベニュー／未定
- ドラゴンブリード／アイレム／未定
- 迷宮島SPECIAL／アイレム／¥6700
- 太閤記(仮)(CD-ROM)／アスク講談社／未定
- クライングドラゴン／アスミック／未定
- メソポタミア／アトラス／未定
- 太平記(CD-ROM)／インテック／未定
- TATSUJIN／タイトー／未定
- マーブルマッドネス／テンゲン／未定
- ピーターパックラット／テンゲン／未定
- MAGICAL PUZZLE POPILS／テンゲン／未定
- ライザンバーII／データウエスト／未定
- ゼロ・ウィング(CD-ROM)／ナグザット／未定
- 熱血高校ドッチボール部PCサッカー番外編(仮)(CD-ROM)／ナグザット／未定
- コリューン／ナグザット／未定
- バブルガム クラッシュ／ナグザット／未定
- ちびまる子ちゃん(仮)／ナムコ／未定
- 天外魔境II (CD-ROM)／ハドソン／
- ドラえもんII (仮)／ハドソン／未定
- ニュートピアII／ハドソン／未定
- 盟約の定義／ヒューマン／未定
- IT CAME FROM THE DESERT(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- LOOM(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- ヴァリスティックス／ビクター音楽産業／未定
- LORDS of THE Rising Sun(仮)(CD-ROM)／ビクター音楽産業／未定
- エフェラ&ジリオラ(CD-ROM)／ブレイングレイ／未定
- ホームデータの囲碁(仮)／ホームデータ／未定
- サバイバルランナー(仮)／ホームデータ／未定
- ああっ女神さまっ／メサイヤ／未定
- スプレンディド・サーガ／メサイヤ／未定
- 魔物ハンター妖子～魔界からの転校生～(CD-ROM)／メサイヤ／未定
- 神聖刻紀ブリーダーズ・ワース(仮)(CD-ROM)／メサイヤ／未定
- スーパークラスター(仮)／メディアリング／未定
- ヴァリス4(CD-ROM)／レーザーソフト日本テレネット／未定
- ファイティングラン／日本物産／未定
- バニラシンドローム(CD-ROM)／日本物産／未定

## MEGA DRIVE●メガドライブ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月17日 | ボナンザブラザーズ | セガ | ¥6000 |
| 5月31日 | ファイアームスタング | タイトー | ¥6800 |
| 5月31日 | ゼロウィング | 東亜プラン | ¥8000 |
| 6月14日 | アークスオデッセイ | ウルフチーム | ¥8500 |
| 6月21日 | アドバンスド大戦略 —ドイツ電撃作戦— | セガ | ¥8700 |
| 6月28日 | レッスルウォー | セガ | ¥6000 |
| 6月28日 | エイリアンストーム | セガ | ¥6000 |
| 6月28日 | マーベルランド | ナムコ | ¥7000 |
| 6月28日 | セイントソード | タイトー | ¥6800 |
| 6月中旬 | ブルーアルマナック | 講談社経営総研 | ¥8700 |
| 6月 | ファステスト・ワン | ヒューマン | ¥7500 |
| 7月6日 | 雷電伝説 | マイクロネット | ¥8800 |
| 7月19日 | ストリートスマート | トレコ | ¥6800(予) |
| 7月19日 | ベアナックル | セガ | ¥6000 |
| 7月26日 | ソニックザヘッジホッグ(仮) | セガ | ¥6000 |
| 7月26日 | サンダーフォックス | タイトー | ¥8500 |
| 7月27日 | DINO LAND | ウルフチーム | ¥6800 |
| 7月下旬 | マスター・オブ・モンスターズ | 東芝EMI | ¥7800 |
| 7月 | 宇宙戦艦ゴモラ | UPL | ¥7500 |
| 7月 | 空牙 | RENO日本テレネット | 未定 |
| 8月9日 | アウトラン | セガ | 未定 |
| 8月9日 | 戦場の狼2 | セガ | 未定 |
| 8月 | 忍者武雷伝説(仮) | セガ | 未定 |
| 8月 | ジュエルマスター | セガ | ¥6000 |
| 8月 | デビルクラッシュMD | テクノソフト | 未定 |
| 8月 | プロ野球 スーパーリーグ91 | セガ | 未定 |
| 9月13日 | ギャラクシーフォースII | CSK総合研究所 | 未定 |
| 9月27日 | D-AXE(仮) | セガ | 未定 |
| 9月上旬 | エルヴィエント | ウルフチーム | 未定 |
| 9月 | モンスターワールドIII | セガ | 未定 |
| 9月 | レンタヒーロー | セガ | 未定 |
| 9月 | ビーストウォリアーズ | RENO日本テレネット | 未定 |
| 10月 | イースIII ワンダラーズフロムイース | RENO日本テレネット | 未定 |
| 10月 | 魔獣羅 | セガ | 未定 |
| 11月 | 港のトレイジア | RENO日本テレネット | 未定 |
| 11月 | RPG伝説へポイ | セガ | 未定 |
| 12月 | ターボアウトラン | セガ | 未定 |
| 12月 | 夢幻戦士ヴァリス | RENO日本テレネット | 未定 |
| 12月 | エグザイル | RENO日本テレネット | 未定 |
| 12月 | ゴールデンアックス2 | セガ | 未定 |
| 12月 | JuJu伝説 | セガ | 未定 |
| 12月 | 太平記 | セガ | 未定 |
| 未定 | ベルリンの壁(仮) | カネコ | 未定 |
| 未定 | 天下布武 | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | アリシアドラグーン | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | LUNAR(仮) | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | スーパーファンタジーゾーン | サン電子 | 未定 |
| 未定 | F1コンストラクターズ(仮) | セガ | 未定 |
| 未定 | ムーンダンサー | セガ | 未定 |
| 未定 | ギャラクシーフォース | セガ | 未定 |
| 未定 | ラストサバイバー | セガ | 未定 |
| 未定 | ダイナマイトダックス | セガ | 未定 |
| 未定 | 牛若丸三郎太物語～24時間戦えますか?～ | セガ | 未定 |
| 未定 | ニンジャウォリアーズ | タイトー | 未定 |
| 未定 | マスター オブ ウェポン | タイトー | 未定 |
| 未定 | タスクフォース・ハリアーEX | トレコ | 未定 |
| 未定 | ちびまる子ちゃん(仮) | ナムコ | 未定 |
| 未定 | ファイヤープロレスリング外伝 | ヒューマン | ¥7000(予) |
| 未定 | Cal.50(キャリバーフィフティー)(仮) | ビスコ | 未定 |
| 未定 | ソーサルキングダム | メサイヤ | 未定 |
| 未定 | SD-ヴァリス | レーザーソフト日本テレネット | 未定 |
| 未定 | パワードリフト | 電波新聞社 | 未定 |
| 未定 | スラップファイト | 東亜プラン | 未定 |
| 未定 | アンデッドライン | パルソフト | 未定 |

(注)価格は、※印を除いて、すべて税抜き価格です。

# GAME BOY ●ゲームボーイ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月10日 | キッチンパニック | ココナッツジャパン | ¥3800※ |
| 5月17日 | ラブルセイバー | キングレコード | ¥3500※ |
| 5月17日 | 一発逆転/DX馬券王 | アスミック | ¥5900※ |
| 5月18日 | SDコマンドワールドGARMSオペレーションガンダム | バンダイ | ¥3500※ |
| 5月21日 | ゲームボーイウォーズ | 任天堂 | ¥3500※ |
| 5月24日 | アスミッくんワールド2 | アスミック | ¥3900※ |
| 5月24日 | スノーブラザーズJr. | ナグザット | ¥3800※ |
| 5月31日 | レジェンド「明日への翼」 | クエスト | ¥4500※ |
| 6月12日 | 大戦略 | ヒロ | ¥4800※ |
| 6月14日 | サッカー | トンキンハウス | ¥3500※ |
| 6月21日 | ジャングルウォーズ | ポニーキャニオン | ¥4800 |
| 6月21日 | チョップリフター2 | ビクター音楽産業 | ¥3400※ |
| 6月28日 | 聖剣伝説FF外伝 | スクウェア | ¥4800※ |
| 6月 | ドラゴンズ・レア | CBSソニーグループ | ¥3500※ |
| 6月 | 人生ゲーム伝説 | タカラ | ¥3980※ |
| 6月 | エアロスター | ビック東海 | ¥3300※ |
| 7月19日 | ヴァトルギウス | アイ・ジー・エス | ¥3900※ |
| 7月21日 | 恋は駆け引き | ポニーキャニオン販売 | ¥3000 |
| 7月中旬 | バトルシティ | ノバ | 未定 |
| 7月 | フリートコマンダーVS | アスキー | ¥4635※ |
| 7月 | 元祖ヤンチャ丸 | アイレム | ¥3600※ |
| 7月 | ロックマンワールド | カプコン | ¥3500※ |
| 7月 | 東尾修監修プロ野球スタジアム'91 | 徳間書店 | ¥4200※ |
| 7月 | 紫禁城 | 東映動画 | ¥3500 |
| 7月 | ドラキュラ伝説II | コナミ | ¥3800※ |
| 7月 | アレサII | やのまん | ¥4800※ |
| 7月 | バニッシングレーサー(仮) | ジャレコ | 未定 |
| 7月 | ブルームランド | クエスト | ¥3800※ |
| 7月 | ボンバーキングシナリオ2 | サン電子 | ¥3400※(予) |
| 7月 | ペーパーボーイ | アルトロン | ¥3500※ |
| 8月9日 | エレベーターアクション | タイトー | ¥3400※ |
| 8月21日 | バトル オブ キングダム | メルダック | ¥3800※ |
| 8月上旬 | ダルマンバスターズ | バンプレスト | ¥3300※ |
| 8月 | ウィザードリィ外伝I | アスキー | ¥4635※ |
| 8月 | スーパーチャイニーズランド2 | カルチャーブレーン | ¥3980※ |
| 8月 | PoPe Ye 2 | シグマ商事 | ¥3500※ |
| 8月 | ちびまる子ちゃん2 デラックスまる子ワールド | タカラ | ¥3800※ |
| 9月上旬 | 中嶋悟F1—HERO—GB | バリエ | ¥3300※ |
| 9月 | ウルティマ外伝(仮) | ポニーキャニオン | ¥4800(予) |
| 9月 | T.M.N.T.2 | コナミ | ¥3800※ |
| 9月 | 維新の嵐・ゲームボーイ版 | 光栄 | ¥5800※ |
| 9月 | 信長公記 | やのまん | 未定 |
| 12月21日 | 天神怪戦2 天下御免の五人衆 | メルダック | 未定 |
| 未定 | エモヤンの20倍プロ野球 | ヘクト | ¥3800※ |
| 未定 | ハットリス | BPS | ¥3300※ |
| 未定 | SPOT | BPS | 未定 |
| 未定 | メガリット | アスミック | 未定 |
| 未定 | TWIN | アテナ | ¥3500※ |
| 未定 | パズルボーイII | アトラス | ¥3300※ |
| 未定 | ダンジョンランド | エニックス | 未定 |
| 未定 | ドラゴンスレイヤー外伝(仮) | エポック社 | 未定 |
| 未定 | レインボーチップス | カネコ | 未定 |
| 未定 | セレクション2 | ケムコ | 未定 |
| 未定 | LOST CITY | ゲーム通信社 | 未定 |
| 未定 | パチンコ西遊記(仮) | ココナッツジャパン | 未定 |
| 未定 | 鉄道王II | デービーソフト | ¥3500※ |
| 未定 | 時空戦記ムー | ハドソン | ¥4500 |
| 未定 | まじかる★タルるートくん | バンダイ | 未定 |
| 未定 | 茶々丸冒険記3 アビスの塔 | ヒューマン | ¥3900※ |
| 未定 | ザードの伝説 | ビック東海 | 未定 |
| 未定 | ハート&ハート | ヘクト | 未定 |
| 未定 | キャッスリアン | ヒロ | 未定 |

# GAME GEAR ●ゲームギア

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 5月24日 | マッピー | ナムコ | ¥3500 |
| 5月31日 | 琉球 | フェイス | ¥3800 |
| 6月21日 | がんばれゴルビー/ | セガ | ¥3500 |
| 6月21日 | ハレーウォーズ | タイトー | ¥3800 |
| 6月中旬 | ベルリンの壁 | カネコ | ¥3800 |
| 6月下旬 | MAGICAL PUZZLE POPILS | テンゲン | 未定 |
| 6月 | グリフォン | RENO日本テレネット | 未定 |
| 7月5日 | ファンタジーゾーンGEAR オパオパJRの冒険 | サンリツ電気 | ¥3900 |
| 7月5日(予) | まじかる★タルるートくん | ツクダオリジナル | ¥3980 |
| 7月26日 | パット&パター | セガ | ¥3500 |
| 7月26日 | エターナルレジェンド 永遠の伝説 | セガ | 未定 |
| 7月 | ワギャンランド | ナムコ | ¥4000(予) |
| 8月9日 | OUT RUN | セガ | 未定 |
| 8月9日 | フロッガー(仮) | セガ | 未定 |
| 9月 | 忍者外伝 | セガ | 未定 |
| 10月 | G-AXEバトラー | セガ | 未定 |
| 10月 | ARLIER | セガ | 未定 |
| 12月 | スペースハリアー3 | セガ | 未定 |
| 12月 | シャダム戦記(仮) | セガ | 未定 |
| 未定 | ファンタジーボール(仮) | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | ラビリンスストーン | ゲームアーツ | 未定 |
| 未定 | ヘビーウェートチャンプ | サンリツ電気 | 未定 |
| 未定 | エイリアンシンドローム | サンリツ電気 | 未定 |
| 未定 | 対戦型 大戦略G | システムソフト | 未定 |
| 未定 | 対戦カンフー(仮) | セガ | 未定 |
| 未定 | エイリアンストーム | セガ | 未定 |
| 未定 | アレックスキッド | セガ | 未定 |
| 未定 | ボナンザブラザーズ | セガ | 未定 |
| 未定 | ファンタシースター外伝 | セガ | 未定 |
| 未定 | ラスタンサーガ | タイトー | 未定 |
| 未定 | ラジ吉伝説(仮) | マイクロキャビン | 未定 |

# LYNX ●リンクス

| 発売日 | タイトル | 価格 | 発売日 | タイトル | 価格 |
|---|---|---|---|---|---|
| 未定 | ロボスカッシュ | ¥4300 | 未定 | ビル アンド テッド | 未定 |
| 未定 | A・P・B | 未定 | 未定 | カード | 未定 |
| 未定 | ワールドカップサッカー | 未定 | 未定 | ハイドラ | 未定 |
| 未定 | NFLフットボール | 未定 | 未定 | ジ オ デュエル | 未定 |
| 未定 | ニンジャガイデン | 未定 | 未定 | ダーティラリーレネゲイドコップ | 未定 |
| 未定 | チェッカー・フラッグ | 未定 | 未定 | アウトポストマーズ | 未定 |
| 未定 | ウォーバード | 未定 | 未定 | ロットロン | 未定 |
| 未定 | トーナメント・サイバーボール | 未定 | 未定 | リーダーボード | 未定 |
| 未定 | グリッド・ランナー | 未定 | 未定 | トキ | 未定 |
| 未定 | スクラップヤード・ドッグ | 未定 | 未定 | ベースボール | 未定 |
| 未定 | ターボ・サブ | 未定 | 未定 | カンフー | 未定 |
| 未定 | ブロックアウト | 未定 | 未定 | ホームコントローラ | 未定 |
| 未定 | 720° | 未定 | 未定 | カベル | 未定 |
| 未定 | S.T.U.Nランナー | 未定 | 未定 | ピットファイター | 未定 |
| 未定 | LYNXカジノ | 未定 | 未定 | ハードドライビング | 未定 |
| 未定 | ザイボット | 未定 | 未定 | ルードフード | 未定 |
| 未定 | バスケットボール | 未定 | 未定 | ライデン | 未定 |
| 未定 | ピンボールジャム | 未定 | 未定 | バトルユニバース | 未定 |
| 未定 | マリオ・ル・ミュー・ホッケー | 未定 | 未定 | クリスタルマインズII | 未定 |
| 未定 | シャンハイ | 未定 | 未定 | イシドウ | 未定 |
| 未定 | バイキングチャイルド | 未定 | 未定 | プロビーチバレーボール | 未定 |
| 未定 | バックランド | 未定 | 未定 | スーパースクイーク | 未定 |
| 未定 | ローリングサンダー | 未定 | 未定 | スターシップ | 未定 |
| 未定 | ヴィンディケーター | 未定 | | | |
| 未定 | LYNX LYNX | 未定 | | | |

# NEO GEO ●ネオジオ

| 発売日 | タイトル | メーカー | 価格 |
|---|---|---|---|
| 7月1日 | キング オブ ザ モンスターズ | SNK | ¥19800 |
| 7月1日 | ASOII ラストガーディアン | SNK | ¥18800 |
| 7月1日 | ゴーストパイロット | SNK | ¥19800 |
| 7月1日 | 戦国伝承 | SNK | ¥19800 |
| 7月1日 | ラギ | アルファ電子 | ¥19800 |
| 7月1日 | みなさんのおかげさまです—大すごろく大会— | モノリス | ¥21000 |
| 7月1日 | NAM-1975★ | SNK | ¥13800 |
| 7月1日 | 麻雀狂列伝★ | SNK | ¥15800 |
| 7月1日 | トッププレイヤーズ・ゴルフ★ | SNK | ¥21000 |
| 7月1日 | ベースボールスターズ・プロフェッショナル★ | SNK | ¥18000 |
| 7月1日 | ライディング・ヒーロー★ | SNK | ¥21000 |
| 7月1日 | ザ・スーパー・スパイ★ | SNK | ¥19000 |
| 7月1日 | サイバー・リップ★ | SNK | ¥18000 |
| 7月1日 | ジョイジョイキッド★ | SNK | ¥13800 |
| 7月1日 | リーグボウリング★ | SNK | ¥16800 |
| 7月1日 | マジシャン・ロード★ | アルファ電子 | ¥15800 |
| 7月1日 | ニンジャ・コンバット★ | アルファ電子 | ¥18000 |
| 未定 | バーニングファイト | SNK | 未定 |
| 未定 | クイズ大捜査線 | SNK | 未定 |
| 未定 | ブロックパラダイス | アルファ電子 | 未定 |

タイトルの後に★のついたものは、値下げ再版されるものです。

MEGA DRIVE
この商品は、㈱セガ・エンタープライゼスがSEGA MEGA DRIVE専用のソフトウェアとして、自社の登録商標 SEGA の使用を許諾したものです。
TASK FORCE HARRIER EX
タスクフォース・ハリアー
スーパーシューティングが、過激に甦る。
MDユーザーの熱い要望に応えて超人気のアーケード・ゲームを移植。
ゲーマー達を熱狂させたあの「TASK FORCE HARRIER」が、装いも新たにメガドライブに登場。迫力あるこの12ステージに最終オリジナル面を加えて、さらにパワーアップ。アーケード版とは、一味違う展開と感動が楽しめるシューティング・ゲームの永久保存版だ!!
8月発売予定
価格未定
©TRECO 1991
TRECO
株式会社 トレコ
〒111 東京都台東区寿1-11-6 SMKビル5階
TEL:03-3847-0991

SEGA
難関くぐって、任務をはたせ！コミカル・コンビの登場だ！
BONANZA BROS.™
ボナンザブラザーズ
5月17日発売 6,000円
少々ドジなデコボココンビのスパイに捜査依頼が舞い込んだ。しかし、潜入先の悪徳大富豪の邸宅やインチキカジノは、ガードマンや番犬でガッチリ守られている。敵のスキをうかがいながら、証拠の品を時間内に頂戴してほしい。さあ兄弟、そろそろ仕事に出かけるぜ。
▲上下2分割画面で2人同時プレイができる！
▲ガードマン以外にも、思わぬ所に思わぬ仕掛が！
3分以内にお宝を頂戴するぜ！
システムも戦闘シーンも、興奮のパワーアップ
アドバンスト Advanced 大戦略 ―ドイツ電撃作戦―
6月21日発売
8,700円 バッテリーバックアップ付
©SYSTEM SOFT CORP. 1988 REPROGRAMMED GAME ©SEGA 1991
MEGA DRIVE
16-BIT メガドライブ
株式会社 セガ・エンタープライゼス 〒144 東京都大田区羽田1-2-12 電話 03(3742)7068
お客様サービスセンター
※メガドライブカートリッジは、メガドライブ専用のゲームソフトです。
※表示価格は、消費税抜きの標準小売価格です。

Enjoy Hudson
危険に愛された男…。
やつの名は、コブラ。
6月7日発売予定・予価¥6,500(税別)
©1991 HUDSON SOFT
©寺沢武一／集英社(JCデラックス)
相棒のアーマロイド・レディと共に、
宇宙を駆け巡る正統派海賊、コブラ。
宇宙中捜しても、やつほどの人気者はいない。
やつの首に懸かっている賞金は、
天文学的な数字を弾き出し、
賞金稼ぎも銀河パトロールも、血眼になってやつを追っている。
しかし、三年前に突如姿を消したっきり、
やつの姿を拝んだ者はいない。
やつは死んだのか？
いや、やつに限って死ぬようなドジは踏まない。
そしていま、やつは宇宙に帰ってきた。
レディとタートル号と共に、
危険と刺激に満ちたこの宇宙へと…。
やつの名はコブラ。
左腕にサイコガンを持つ不死身の男——。
SPACE ADVENTURE
コブラII
—伝説の男—
寺沢武一
PCエンジン CD-ROMシステム
DIGITAL COMIC ROM ROM
HUDSON GROUP
HUDSON SOFT
本　社　〒062 札幌市豊平区平岸3条5丁目1番18号 ハドソンビル TEL 011-841-4622
東京支社　〒162 東京都新宿区市谷田町3丁目1番1号 ハドソンビル TEL 03-3260-4622
大阪支店　〒542 大阪市中央区東心斎橋1丁目1番10号 大阪料理会館ビル5階 TEL 06-251-4622
営業所　札幌・名古屋・福岡

NIPPON SUPER! ピッポンスーパー No.6
1991年6月4日発行 第6巻第6号（通巻110号） 発行人 蓮見清一
昭和61年7月11日第3種郵便物認可 ・編集人 井上裕務
〒102 東京都千代田区麹町5-5-5
雑誌編集部☎03(3239)0237
発行所 JICC
定価 490円（本体476円）
© JICC 1991 印刷 光村印刷株式会社 Printed In Japan 雑誌 07689-06